

”Tässä on ovi ja siitä voi mennä”

Tieteis- ja fantasiakirjallisuuden konventiot Siiri Enorannan teoksessa *Nokkosvallankumous* ja Jukka Parkkisen teoksessa *Vanhan kulttuurin kurssi*

Hanna Rautakumpu
Tampereen yliopisto
Kieli-, käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö
Suomen kirjallisuus
Pro gradu -tutkielma
Toukokuu 2016

Tampereen yliopisto
Suomen kirjallisuus
Kieli-, käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö

RAUTAKUMPU, HANNA: ”Tässä on ovi ja siitä voi mennä” Tieteiskirjallisuuden ja fantasiakirjallisuuden konventiot Siiri Enorannan teoksessa *Nokkosvallankumous* ja Jukka Parkkisen teoksessa *Vanhan kulttuurin kurssi*

Pro gradu -tutkielma, 106 s.
Toukokuu 2016

Tutkielmassa käsitellään tieteiskirjallisuuden ja fantasiakirjallisuuden konventioiden esiintymistä Siiri Enorannan romaanissa *Nokkosvallankumous* ja Jukka Parkkisen romaanissa *Vanhan kulttuurin kurssi*. Tutkielma nousee havainnosta, että teokset ovat genrehybridejä, jotka ovat pintatasoltaan tieteiskirjallisia ja rakenteensa tasolta fantasiakirjallisia. Molemmat kohdeteokset vaikuttavat päällepäin tieteiskirjallisilta, mutta syvemmällä tarkastelulla niistä on havaittavissa myös fantasiakirjallisuudelle tyypillisiä piirteitä. Tavoitteena tutkielmalla on tunnistaa lajityyppien piirteet ja kartoittaa, miltä osin teokset hyödyntävät ja yhdistävät tieteiskirjallisuuden ja fantasiakirjallisuuden konventioita.

Fantasiakirjallisuuden osalta tutkielma painottuu tutkimaan teoksissa kuvailtuja toissijaisia maailmoja ja niiden välisiä siirtymiä, sekä tutkimaan kohdeteoksia suhteessa tavoitteellisen seikkailufantasian konventioihin. Myös teosten kuvaamia luontoa ja kaupunkia tarkastellaan fantasiakirjallisuuden näkökulmasta.

Tieteiskirjallisuuden suhteen pääpainona puolestaan ovat tieteiskirjallisuuden hahmot ja ikonit, täyden tieteiskirjallisen teoksen rakenne sekä dystooppisuus. Lisäksi teosten luontoa ja kaupunkia tutkitaan myös tieteiskirjallisuuden näkökulmasta.

Tämän lisäksi toisiinsa vertaillaan kohdeteoksia suhteessa niiden hyödyntämiin konventioiden mukaan. Myös tieteiskirjallisuutta ja fantasiakirjallisuutta verrataan toisiinsa, ja tarkastellaan, kumman konventioihin teokset miltäkin osin paremmin soveltuvat.

Tutkimustuloksena on, että teokset yhdistelevät laajasti tieteiskirjallisuuden ja fantasiakirjallisuuden konventioita. Molempien teosten toissijaiset maailmat näyttäytyvät avoimina toissijaisina maailmoina, ja siirtymä ensisijaisesta maailmasta toissijaiseen maailmaan tapahtuu portaalien avulla. Teosten kuvaamat maailmat ovat tieteiskirjallisuudelle tyypillisiä, mutta niiden rakenteet yhdistelevät toisiinsa fantasiakirjallisuuden matkarakennetta sekä täyden tieteiskirjallisen romaanin rakennetta.

Asiasanat: fantasiakirjallisuus, tieteiskirjallisuus, lajitutkimus, lajihybridit

Sisällys

1	Johdanto.....	1
1.1	Tutkimuskysymys ja kohdeteosten esittely	1
1.2	Metodi ja keskeiset käsitteet.....	3
1.3	Tutkielman motivointi ja rakenteen esittely	6
1	<i>Nokkosvallankumous ja Vanhan kulttuurin kurssi fantasiakirjallisuutena</i>	7
2.1	Fantasian määrittely.....	7
2.2	Fantasiakirjallisuuden monet maailmat	8
2.2.1	Toissijainen maailma <i>Nokkosvallankumouksessa</i>	9
2.2.2	<i>Vanhan kulttuurin kurssin</i> alinen maailma	10
2.2.3	Maailmojen kuvaukset.....	13
2.3	Tavoitteellinen seikkailufantasia	14
2.3.1	Ensisijaisen ja toissijaisen maailman suhde	14
2.3.2	Maailmojen väliset portaalit	16
2.3.3	Auktoriteetit ja tarinankertoja.....	21
2.3.4	Rakenne ja matkanteko.....	24
2.3.5	Pahuus, uudistaminen ja hyvinvointi.....	25
3	<i>Vanhan kulttuurin kurssi ja Nokkosvallankumous tieteiskirjallisuutena</i>	32
3.1	Tieteiskirjallisuuden määrittely	32
3.2	Kognitiivinen vieraannuttaminen ja novum <i>Nokkosvallankumouksessa ja Vanhan kulttuurin kurssissa</i>	34
3.3	Täyden tieteiskirjallisen teoksen rakenne	36
3.4	Tieteiskirjallisuuden hahmot ja suhteet	39
3.4.1	Hahmojen väliset intiimit suhteet	39
3.4.2	Hahmojen eristyneisyys.....	40
3.4.3	Neidot hädässä ja tiedemiehet	42
3.5	Utopiat ja dystopiat.....	44
3.6	Vaihtoehtohistoria	48
3.7	Tieteiskirjallisuuden ikonit	50

4	<i>Vanhan kulttuurin kurssin ja Nokkosvallankumouksen luonto ja kaupunki</i>	54
4.1	Luonto ja kaupunki fantasiakirjallisuudessa.....	54
4.1.1	Luonto fantasiakirjallisuudessa	54
4.1.2	Kaupunki fantasiakirjallisuudessa	59
4.1.2.1	Urbaani fantasia.....	59
4.1.2.2	Kaupunki luonnon ja kulttuurin kohtaamispisteenä fantasiakirjallisuudessa	63
4.2	Luonto ja kaupunki tieteiskirjallisuuden näkökulmasta	67
4.2.1	Tieteiskirjallisuuden kaupungit	67
4.2.1	Luonto tieteiskirjallisuudessa	78
4.2.1.1	Joutomaa.....	81
5	Vertailu	85
5.1	<i>Nokkosvallankumouksen ja Vanhan kulttuurin kurssin vertailua</i>	85
5.1.1	Teosten yhtenevät piirteet.....	85
5.1.2	Teosten eriävät piirteet	90
5.2	Tieteiskirjallisuuden ja fantasiakirjallisuuden konventioiden vertailu <i>Vanhan kulttuurin kurssissa ja Nokkosvallankumouksessa</i>	95
5.2.1	Maailmat, esteet ja portaalit.....	95
5.2.2	Rakenne, hahmot ja ympäristö	99
6	Lopuksi	102
	Lähdeluettelo	105

1 Johdanto

1.1 Tutkimuskysymys ja kohdeteosten esittely

Pro gradu -tutkielmassani tutkin tieteiskirjallisuuden ja fantasiakirjallisuuden lajityyppien esiintymistä hybridiromaaneissa. Tutkimuskysymykseni on, millä tavoin teokset hyödyntävät näiden lajityyppien konventioita ja miten ne yhdistelevät niitä. Hypoteesinani on, että teokset ovat pintatasolla tieteiskirjallisia, mutta niiden rakenne on fantasiakirjallisuudelle tyypillinen. Kohdeteokseni ovat Jukka Parkkisen *Vanhan kulttuurin kurssi* (VKK, 1996) ja Siiri Enorannan *Nokkosvallankumous* (N, 2013), jotka valitsin siksi, että molemmat vaikuttavat päällepäin tieteiskirjallisilta esimerkiksi maailman rakenteen vuoksi, mutta tarkemmalla tutkiskelulla niistä on löydettävissä myös fantasiakirjallisuudelle tyypillisiä konventioita. Tässä luvussa esittelen ensin lyhyesti molemmat kohdeteokseni, jonka jälkeen käsittelen lajiteoriaa yleisesti. Lopuksi esittelen tutkielmani rakenteen.

Jukka Parkkisen muuta tuotannosta on tutkittu hieman, mutta kummastakaan kohdeteoksestani ei ole tehty aikaisempaa tutkimusta. Mielestäni niiden tutkiminen on hedelmällistä, sillä ne edustavat kiinnostavalla tavalla kahden lajityypin repertuaarin yhdistämistä. Teokset on kirjoitettu eri vuosikymmeninä ja ne ovat päällepäin melko erilaisia, mutta tarkastelemalla niitä syvemmin voi huomata myös runsaasti yhtenäisyyksiä. Molemmat teokset ovat myös nuorille suunnattuja, mutta jätän tarkasteluni ulkopuolelle sen, miten ne hyödyntävät nuortenkirjallisuuden konventioita.

Seuraavassa kuvailen lyhyesti kohdeteosteni sisältöjä. *Vanhan kulttuurin kurssi* kertoo kulttuuritieteiden opiskelijasta Anders Jussasta eli Andesta, joka asuu Anaren kaupungin yliopistoalueella ystävänsä Niilaksen kanssa ja osallistuu aktiivisesti erilaisten opiskelijarientojen järjestämiseen. Anden opinnot eivät ole edenneet vuosikausiin, eikä hän ole myöskään osallistunut kaikille kansalaisille pakolliseen yhteiskuntapalveluun, joten hänen on nyt tehtävä molempia voidakseen jatkaa opintojaan. Hän ilmoittautuu vanhan kulttuurin kurssille ja saa yhteiskuntapalvelustehtäväkseen kärtyisen erakon, Hans-Anders Lodvikin, avustamisen. Ande ryhtyy Lodvikin noaidiopparaaksi ja hän löytää henkieläimensä, suden. Vanhan kulttuurin kurssilla harjoitellaan kuntoa ja luonnossa selviämistä sekä opiskellaan vanhoja tapoja. Hän on myös kiinnostunut samalle kurssille osallistuvasta Kristinistä sekä ystäväystyy hitaasti Duoma Torrensiksen kanssa. Samaan aikaan Anden ystävä Niilas on päässyt harjoitteluun Medianettiin, jonka tv-kanavalla kerrotaan esimerkiksi uutisia. Lisäksi hän on saanut salaperäisiä vihjeitä, joiden perusteella hän

tutustuu yhteiskunnan mädännäisyyteen tutkimalla sitä sisäpuolelta. Heille selviää, että yhteiskunnassa ovat aina käyttäneet valtaa samat tahot, vaikka vallanpitäjien väitetään vaihtuneen. Anden käymät vanhan kulttuurin kurssi ja noaidikoulutus kulminoituvat kielletylle alueelle tehtävällä retkellä, jolla tarkoitus on tehdä vaarattomaksi viimeinen ydinpommi. Anden tehtävänä on matkustaa aliseen selvittääkseen ydinpommin laukaisuavain, jolla se voidaan myös tehdä vaarattomaksi. Hän onnistuuikin tehtävässään ja pommi saadaan neutraloitua. Anden tyttöystävä Kristin kuitenkin yrittää ennen tätä aktivoida uuden koodin, ja täten paljastuu huijariksi ja turvapoliisin soluttamaksi agentiksi, ja kuolee ydinsäteilyyn. Teoksen lopussa Ande on tunturilla juoksuttamassa suttaan, ja hänen rinnallaan juoksevat hänen oma sutensa ja Lodvikin susiolemus.

Nokkosvallankumous kertoo maailmasta, jossa yhteiskuntajärjestys on suurelta osin romahtanut. Ainoastaan valtaapitävän kauppamonopolin Korotraton jäsenet ja näiden alaisina toimivat perinistit saavat edelleen esimerkiksi riittävästä ruoasta ja vedestä. Muut ihmiset ovat joko yksinään tai kokoontuneet kapinalliksi tai vain selviytymistä tavoitteleviksi ryhmiksi. *Nokkosvallankumouksen* päähenkilöinä ovat Dharan Marmor ja Vayu Granit. Romaani vuorottelee näiden näkökulmien välillä, kertoen välillä tapahtumia joihin hahmot osallistuvat yksinään, välillä näiden yhteisistä kokemuksista. Romaanin alussa Vayu on köyhä ja kiusattu poika joka käyttää enimmän osan aikaansa etsiäkseen ruokaa itselleen ja sairaalle äidilleen. Dharan puolestaan on Nokkosiksi kutsutun kapinallisryhmittymän johtaja, ja asuu näiden kanssa vanhassa Huvipuistossa. He kohtaavat toisensa ensimmäistä kertaa unessa. Molemmat ovat perimältään kiviverisiä. Äitinsä kuoleman jälkeen Vayu muuttaa Huvipuistoon, ja hän ja Dharan tekevät yhdessä matkan toissijaiseen maailmaan. Dharanilla on poikaystävä, Krito ja hänen lähipiiriinsä kuuluvat myös Miknor ja Levar, jotka auttavat häntä johto- ja sotatoimissa. Vayu lähtee Huvipuistosta ja kohtaa kuolleeksi luulemansa ystävänsä Akaasan, mutta palaa Dharanin otettua yliannostuksen pölyä. Perinistit hyökkäävät Huvipuistoon, ja olot myös sen ulkopuolella käyvät koko ajan haastavammiksi, jonka seurauksena ihmismassat tulevat Huvipuistoon hakemaan turvaa Nokkosilta. Dharanin poikaystävä Krito menehtyy kivipölyn yliannostukseen, ja tämän järkyttämänä Dharan räjäyttää kivipantterin, katkaisten näin välinsä Vayuun. Myöhemmin Vayu etsii Dharanin käsiinsä ja he tapaavat Kurohärman kaupungissa Kornan, joka lupaa haalia joukkoja heidän puolelleen. Heidän palatessaan Huvipuistoon sinne on kertymässä yhä enemmän ihmisiä, jotka haluavat taistella Nokkosten puolella Korotratoa vastaan. Joukko tietoliikenneyhteysasiantuntijoita on soluttautunut Korotraton järjestelmään, ja näin he saavat lähetettyä Korotratolle virheellistä tietoa. Osa Korotraton sotavoimista löytää perille, ja muutaman päivän sotimisen jälkeen Nokkoset voittavat taistelun. Taisteluja ja niiden seurauksia on kuvattu, ja niistä leikattu kooste leviää verkossa muiden nähtäville. Teoksen lopussa Dharan siirtyy toissijaiseen

maailmaan kirjoittamaan ylös kaikkea kokemaansa, ja Vayu puolestaan jää jatkamaan taistelua yhdessä Nokkosten kanssa.

1.2 Metodi ja keskeiset käsitteet

Alaistair Fowlerin (1982) mukaan lajiteorian tärkein anti ei ole teosten luokittelussa vaan niiden suhteuttamisessa aiempaan kirjalliseen traditioon, jonka päälle ne rakentuvat. Kirjallisuuden lajeja kuvaillaan, sillä ne ovat luonteeltaan alati muuttuvaisia ja vailla selviä rajoja. Uudet teokset lisäävät lajeihin uusia piirteitä. Kehitetty luokitus on hädin tuskin ehditty muodostaa ennen kuin se on jo vanhentunut. Vaikka luokat jaettaisiin kuinka moneen alaluokkaan ja alaluokan alaluokkaan, joukkoon mahtuu silti aina poikkeuksia ja epäselviä tapauksia. Se, että lajit vastustavat luokittelua, voidaan kuitenkin nähdä myös vahvuutena: se kuvastaa kirjallisten keksintöjen hedelmällisyyttä. (Mt., 37—42). Fowlerin kehittelemän lajiteorian mukaan painopiste on määrittelyn ja luokittelun sijasta tunnistamisessa ja kommunikoimisessa. Kirjalliselle traditiolle perustuva yhdistelmä vaikutteita, imitaatiota ja perittyjä koodeja yhdistää teokset samaan lajiin kuuluviksi. Kirjallisuuden eri lajit ajatellaankin luokkien sijaan perheinä, jossa teksteillä on vanhempansa ja jälkeläisensä. Koska teokset ovat tuotettu eri aikoina, saattavat sukulaistekstitkin erota toisistaan runsaasti, ja olisikin syytä tutkia myös piilotettuja ja vähemmän itsestään selviä yhteyksiä. Kuten muutkin kielen ja kirjallisuuden koodausmenetelmät, myös lajityypit toimivat osittain alitajuisesti. Aina ei ole selvää, muistuttavatko teokset toisiaan koska ovat samaa lajiperhettä, vai ovatko ne vain hieman samankaltaisia tai atavistisia. Jokaisella lajityypillä on repertuaari piirteitä, jotka esiintyvät kyseisen lajityypin teoksissa. Kaikkien lajityypin piirteiden ei kuitenkaan ole pakollista esiintyä jokaisessa sen teoksessa, ja siten samaan lajityyppiin voi kuulua myös teoksia, joilla ei ole ainuttakaan yhteistä piirrettä. Ne kuitenkin sisältyvät samaan lajiin muiden yhdistävien teosten kautta. Lajityypin uudet teokset puolestaan voivat lisätä repertuaariin uusia piirteitä. Tutkimalla teoksen suhdetta lajityyppeihin pyritään selvittämään teoksen tarkoitus. (Mt., 1982, 44—47.)

Lajeista on usein syytä tarkastella jonkin tietyn historiallisen ajan traditiota, ei koko lajityypin siihenastista traditiota, sillä eri aikakausilla tuotetut, samaan lajityyppiin kuuluvat teokset saattavat olla niin erilaisia keskenään, että niiden yhteisistä piirteistä on vain vähän sanottavaa (Fowler 1982, 47). Rosalie Colien (ks. Fowler 1982, 47) mukaan lajeille pitäisi sallia huomattavaakin diakronistista vaihtelua, ilman että eri aikojen traditioita on välttämättä tarpeen niputtaa tiukasti yhteen. Samalla pitää muistaa, että ei ole tarpeen hylätä lajia, vaikka se olisikin epäjatkuvuuskohdassa. Lajityypilliset konventiot muuttuvat ajan mittaan, ja kirjailija imitoi kirjoittaessaan menneitä konventioita, saattaen

samalla kuitenkin tuottaa materiaalia jossa nämä piirteet ovat muokattu lähes tunnistamattomiksi. Lajityypilliset muutokset ulottuvat paljon useampiin asioihin kuin yksittäisten ominaispiirteiden muuntelun. Ajan kuluessa kaikki tunnistettavat repertuaaripiirteet vaihtelevat. Tämän lisäksi kirjallisuus itsessään on jatkuvassa muutoksessa, jolloin lajityypinkin koko rakenne on mukana historiallisessa mullistuksessa. (Fowler 1982, 47.) Jokainen kirjallinen teos muuttaa niitä genreja, joihin se kuuluu. Muutos ei siis ole vain radikaalien innovaatioiden tuotosta, vaan tarkimminkin genren konventioita noudattavat teokset aikaansaavat muutosta siinä, miten erilaisiin konventioihin suhtaudutaan. (Fowler 1982, 23.)

Jokaisella lajityypillä on uniikki repertuaarinsa, eli valikoima potentiaalisia tunnistettavuuden kohtia, joissa lajityyppi saattaa näyttäytyä. Näistä lajityypin edustajat valitsevat ominaisuuksia. Nämä ominaisuudet saattavat olla joko muodon tasolla tai syvemmällä, kuten teoksen sävyn, tasolla. Lajityypin käsitteeseen sisältyy paitsi historialliset lajit, myös enemmän tai vähemmän epämuodolliset moodit sekä puhtaasti muodolliset rakenteelliset tyypit. Nämä kategoriat voi erottaa lajityypillisen repertuaarin käsitteellä. Alalajissa esiintyvät samat ulkoiset ominaisuudet kuin vastaavalla lajilla, ja niiden lisäksi sisällön lisämäärittelyjä. Näin ollen se lisää osarepertuaarin, joka ei ole pakollinen lajille itselleen mutta sen alalajille on. Moodi puolestaan on valikoima tai abstraktio lajista. Sillä ei juuri ole ulkoisia sääntöjä, mutta se tuo mieleen historiallisen lajin sisäisen repertuaarinsa kautta. Verrattaessa historialliseen lajiin, alalaji lisää ominaisuuksia, ja moodi vähentää niitä. (Fowler 1982, 55—56.)

Lajityypit muuttuvat kun uusia aiheita lisätään niiden repertuaareihin. Joskus nämä aiheet ovat täysin uudenlaisia, mutta usein kyse on repertuaarissa aiemmin esiintyneiden aiheiden kehittämisestä. Nämä keksityt aiheet saattavat olla muuntuneet muista lajityypeistä, kirjallisuuksista tai muusta mediasta. Joskus kyse on myös uudesta lähestymistavasta olemassa olevaan aiheeseen. Yksi ilmeisimmistä lajityypillisen muutoksen tavoista on repertuaarien yhdistely. Mikäli yhdistelmä on onnistunut, sitä aletaan ajatella yksittäisenä repertuaarina. (Fowler 1982, 170—171.) Myös lajien yhdistelyyn on olemassa monenlaisia tapoja, esimerkiksi yhden lajityypin ominaisuuksien sisällyttäminen toisen lajityypin sisään, tai sekoittamalla toisiinsa useita lajeja (Fowler 1982, 170—282). Käsittelemäni teokset ovat lajihybrideitä. Lajityyppihybridissä kaksi tai useampi kokonaista repertuaaria esiintyy siten, että yksikään lajityyppi ei ole dominoiva. Näiden komponenttilajityyppien on oltava samassa mittakaavassa, ja ne ovat toisilleen läheisiä, tai kontrastisia siten, että niillä on joitakin yhteisiä ulkonaisia muotoja. (Fowler 1982, 183.)

Fowlerin lajiteorian ohella hyödynnän tieteiskirjallisuuden tutkimuksesta tulevaa ikonin käsitettä. Ikoni on kuin symboli tai konventio: lajityypille tyypillinen piirre. Toisin kuin tavanomaiset konventiot, ikonit kuitenkin tapaavat säilyttää merkityksensä jopa ollessaan erotettuina tavanomaista narratiivisista rakenteista. Esimerkiksi vaikka kaikki avaruusaluskuvaukset eivät ole merkitykseltään yhtä vaikuttavia, eivätkä kaikki kaupunkikuvaukset yhtä paljastavia, nämä kaikki osallistuvat tieteiskirjallisuuden ihmeen tunnun luomiseen. Kolme osatekijää antavat näille ikoneille erityisen merkityksen tieteiskirjallisuuden kontekstissa sekä lukijoiden, kirjoittajien ja fanien kulttuurissa, jossa osallistuminen lajityyppiin on syvällisempää ja monitahoisempaa. (Wolfe 1979, 16—17.)

Ensimmäinen osatekijä on se, että ikoni on osoituksena vastakohtaisuudesta tunnetun ja tuntemattoman välillä, ja täten toimii rakenteellisena keskipisteenä teoksessa jossa esiintyy. Ikoni siis saa supervoimia olemalla tunnetun ja tuntemattoman välisen vastakohtaisuuden ruumiillistuma. Esimerkiksi avaruusalus voi toimia monin tavoin, sekä erottamaan tunnettua ja tuntematonta, että tuomaan ne yhteen; se voi kuljettaa henkilöitä tunnetusta maailmasta tuntemattomaan, tai sen kuori voi toimia esteenä tunnetun maailman ja vieraan maailman välillä. Kyseessä on siis tutun ja tuntemattoman välinen yhdistelmä, jossa ikoni voi toimia sekä yhdistävänä että erottavan tekijänä. (Wolfe 1979, 17—18.) Toinen osatekijä on se, että ikoni ei edusta mimeettistä todellisuutta, vaan niin kutsuttua mahdollista todellisuutta, joka kuvaa hypoteettisia ympäristöjä ja olentoja ennemmin kuin jäljitelmiä todellisista, ja näin ollen ikoni sisällyttää itseensä lajityypin perustavanlaatuisen herkkyyden. (Wolfe 1979, 17—18.) Samuel Delany'n mukaan fantasiaa kuvaa mahdottomia asioita, realistinen kirjallisuus asioita joita olisi voinut tapahtua, ja tieteiskirjallisuus asioita, jotka eivät ole vielä tapahtuneet; ne eivät ole mahdottomia eivätkä mahdollisiksi todistettuja, mutta niiden pitää olla sopusoinnussa niiden asioiden kanssa jotka aineellisesti todellisuudesta tiedetään (ks. Wolfe 1979, 18). Nämä ikonit eivät ole puhtaasti fantastisia tai realistisia, vaan herättävät näiden välisen jännitteen, potentiaalin joka ei ole puhtaasti tunnettu tai tuntematon. Esimerkiksi robotti on tunnetun teknologian, orjakulttuurin ja ihmisruumiin ulkoasun sekä tuntemattoman oman älynsä ja motiivinsa yhdistelmä. (Wolfe 1979, 17—18.) Kolmas osatekijä on se, että ikonin merkitys sisältää psykologisia ja kulttuurisia tasoja samoin kuin kuvitteellisia ja esteettisiä, joten ikonin emotionaalinen voima ei johdu ainoastaan siitä esteettisestä rakennelmasta jonka osana se on. Ikoni on ruumiillistuma ihmeen tunnulle, joka puolestaan on usein kuvailtu välttämättömyydeksi tieteiskirjallisuuden herättämille tunteille. (Wolfe 1979, 17.) Ihmeen tuntu saattaa hyvin olla jännitteen tuntu tutun ja vieraan sekä tunnetun ja tuntemattoman välillä.

Usein ikonit aiheuttavat teoksen juonen tasolla esimerkiksi ongelmia, jotka pitää ratkaista, jotta juoni voi edetä. Ratkaisemalla ongelmat protagonisti paljastaa syvemmän rakenteen, jossa ikoni on jälleen keskeinen osa. Täten ikonin löytäminen ja sen ratkaiseminen saattavat olla tarinassa huomattavasti vähäisemmässä roolissa, kuin tämän tapahtuman seuraukset. (Wolfe 1979, 22.)

1.3 Tutkielman motivointi ja rakenteen esittely

Työni jakautuu neljään käsittelylukuun. Ensimmäinen käsittelyluku käsittelee *Vanhan kulttuurin kurssin* ja *Nokkosvallankumouksen* suhdetta fantasiakirjallisuuteen. Tässä osassa on kaksi alalukua. Näistä ensimmäisessä käsittelen teosten toissijaisten maailmojen suhdetta Maria Nikolajevan teoksessaan *The Magic Code: The Use of Magical Patterns in Fantasy for Children* esittelemiini toissijaisiin maailmoihin, sillä toissijaiset maailmat ovat molemmissa teoksissa keskeisessä roolissa. Toisessa alaluvussa puolestaan vertaan teoksia tavoitteellisen portaali- ja seikkailufantasian konventioihin pääasiassa Farah Mendlesohnin *Rhetorics of Fantasy* -teoksen pohjalta. Alustava näkemykseni on, että molemmat teokset ilmentävät tälle alalajille tyypillisiä rakenteita ja sisällöllisiä piirteitä, esimerkiksi portaalien roolin teoksissa ollessa vahva.

Toisessa käsittelyluvussa puolestaan käsittelen kohdeteoksiani tieteiskirjallisuuden näkökulmasta. Merkittävimmät lähteet tässä osassa ovat Farah Mendlesohnin *The Inter-Galactic Playground*, Farah Mendlesohnin johdanto teokseen *The Cambridge Companion to Science Fiction* sekä Gary K. Wolfen *The Known and Unknown*.

Kolmannessa käsittelyluvussa pureudun ensiksi kaupungin ja luonnon kuvastoon kohdeteoksissani, sillä molemmat kuvastot ovat keskeisiä kohdeteoksissani. Käsittelen niitä niin tieteiskirjallisuuden kuin fantasiakirjallisuudenkin näkökulmasta. Fantasiakirjallisuudessa tukeudun pääasiassa Stefan Ekmanin teokseen *Here be Dragons*, ja tieteiskirjallisuuden puolella päälähteeni on Gary K. Wolfen *The Known and Unknown*.

Neljännessä käsittelyluvussa vertaan toisiinsa ensin kohdeteoksiani *Nokkosvallankumousta* ja *Vanhan kulttuurin kurssia* aiemmissa luvuissa tekemäni analyysin pohjalta. Tämän jälkeen vertaan toisiinsa käsittelemiäni tieteiskirjallisuuden ja fantasiakirjallisuuden konventioita ja niiden suhteita kohdeteoksiini.

1 *Nokkosvallankumous ja Vanhan kulttuurin kurssi* fantasiakirjallisuutena

2.1 Fantasian määrittely

Fantasialle on aikojen saatossa tarjottu monenlaisia määritelmiä, mutta useimmat niistä ovat luonteeltaan poissulkevia. Kathryn Hume (1984) määrittelee fantasian kirjallisuuden toiseksi impulssiksi mimesiksen rinnalle (mt. 20). Aiemmin fantasia on ollut kirjallisuuden marginaalissa sillä vaikka sitä on ollut, merkittävän kirjallisuuden on ajateltu edustavan mimesistä (mt. 5—6). Siinä missä mimesis pyrkii jäljittelemään todellisuutta, fantasia pyrkii muokkaamaan sitä. Ei kuitenkaan ole tarpeen julistaa tiettyä teosta fantasiaksi, vaan teokset yhdistelevät fantasian ja mimesiksen piirteitä. Hume on pyrkinyt tekemään fantasian määritelmästään mahdollisimman sisällyttävän ja joustavan, sillä usein määrittelyissä on ongelmana, että selvästi fantastisetkin teokset jäävät niiden ulkopuolelle. Hänen mukaansa fantasiaa on *mikä tahansa poikkeama konsensustodellisuudesta*. (Mt. 20—21.) Tämän impulssin sisään kuuluu monenlaisia genrejä jotka hyödyntävät fantastisia elementtejä. Fantasian impulssi ei laajuutensa vuoksi sinällään ole relevantti tutkiessa lajityypeille tyypillisiä ominaisuuksia, ja siksi on hyödyksi käyttää myös suppeampia määritelmiä fantasiakirjallisuudelle.

Länsimaisen fantasiakirjallisuuden tutkimuksessa on kaksi varsin siteerattua tutkijaa, joiden määritelmät nousevat usein esille. Heidän määritelmänsä ovat luonteeltaan poissulkevia, mutta hyödyllisiä kuvaillessa tarkemmin sitä teosjoukkoa, jota halutaan kuvata (Sisättö 1996, 188). Ensimmäinen näistä on Tzvetan Todorov, joka tekee jaon fantastiseen, outoon ja ihmeelliseen. Fantastisen kirjallisuuden on täytettävä kolme ehtoa. Ensimmäiseksi tarinan on saatava lukija uskomaan, että tarinan hahmojen maailma on elävien henkilöiden maailma, ja epäröimään, onko tapahtumilla luonnollinen vai yliluonnollinen selitys. Toiseksi myös tarinan henkilöiden on suotavaa jakaa tämä epäily, jolloin siitä tulee myös yksi tarinan teemoista; tämä ei kuitenkaan ole yhtä tärkeää kuin muut ehdot. Kolmanneksi tekstille ei voi antaa allegorista tai poeettista tulkintaa. (Todorov 1970, 33.) Fantastisen genre on jatkuvasti uhanalainen, sillä epäilyn on jatkuttava koko tekstin ajan ja myös sen ulkopuolelle, muuten se tulee sijoitetuksi jompaankumpaan rinnakkaisista genreistä (Sisättö 1996, 188.) Toinen keskeinen fantasiakirjallisuuden määrittelijä on Colin Manlove, jonka kehittämän määritelmän mukaan ”fantasia on fiktio, joka herättää ihmeellisyyden tunteen ja sisältää olennaisena ja palauttamattomana elementtinä yliluonnollisia maailmoja, olentoja tai objekteja, joiden kanssa

tarinan kuolevaiset henkilöhahmot tai lukija ovat ainakin osin ystävällisissä suhteissa” (ks. Sisättö 1996, 189). Haluan nostaa näiden määritelmien rinnalle myös Maria Nikolajevan määritelmän, jonka mukaan fantasiakirjallisuudelle olennaista on useampien maailmojen rakenne (Nikolajeva 1988, 12—13). Tämän luvun ensimmäisessä alaluvussa käsittelen tarkemmin näitä maailmoja ja niiden ilmenemistä kohdeteoksissani. Toisessa alaluvussa puolestaan tarkastelen niiden suhdetta tavoitteelliseen seikkailufantasiaan Farah Mendlesohnin hahmotteleman määritelmän pohjalta, jonka myös esittelen kyseisessä alaluvussa.

2.2 Fantasiakirjallisuuden monet maailmat

Tässä alaluvussa analysoin Nikolajevan (1988) käsittein fantasiakirjallisuudelle tyypillistä useamman maailman rakennetta, johon kuuluvat ensisijaiset ja toissijaiset maailmat. Toissijaisia maailmoja on monenlaisia. Ne voivat olla *suljettuja* maailmoja jotka eivät ole missään yhteydessä ensisijaiseen maailmaan, *avoimia* maailmoja jotka esiintyvät tekstissä yhdessä ensisijaisen maailman kanssa, tai *implikoituja* maailmoja, jotka eivät varsinaisesti esiinny tarinassa, mutta ovat suhteessa siihen. Suljetut maailmat ovat maailmoja, joilla ei ole yhteyttä toisiin maailmoihin, ja ensisijaisena maailmana ajatellaan maailmaa, josta käsin tekstiä kirjoitetaan. Avoimet maailmat ovat maailmoja, joihin on pääsy ensisijaisesta maailmasta. Implikoidut maailmat taas eivät oikeastaan esiinny tarinassa, mutta tunkeutuvat jollakin tavoin ensisijaiseen maailmaan. (Nikolajeva 1988, 36.)

Sekä *Vanhan kulttuurin kurssin* että *Nokkosvallankumouksen* tapauksessa toissijaiset maailmat ovat avoimia. Molempiin toissijaisiin maailmoihin on ensisijaisista maailmoista pääsy. Niitä ei kuitenkaan kuvata teoksissa yksinään, ilman ensisijaisesta maailmasta tulevaa kimmoketta. Nikolajevan mukaan toissijaisten maailmojen välillä voidaan kulkea kolmella tavalla: lineaarisesti maailmasta toiseen, kehämäisesti ensisijaisesta toissijaiseen maailmaan, tai toistuvien kehien. Tässä kolmannessa mallissa kuljetaan kehämäisessä rakenteessa, jossa matkoja toissijaiseen maailmaan tehdään teoksen aikana useita ja niistä palataan ensisijaiseen maailmaan. (Nikolajeva 1988, 42.) *Nokkosvallankumouksen* ja *Vanhan kulttuurin kurssin* matkat toissijaiseen maailmaan ovat pääasiassa toistuvia kehiä. Dharanin viimeinen matka toissijaiseen maailmaan kuitenkin jää teoksen puitteissa lineaariseksi siirtymäksi ensisijaisesta maailmasta toissijaiseen maailmaan. Hänen paluuseensa viitataan:

”Mä odotan sua täällä”, sanoin, vaikka hän tiesi jo, mitään ei olisi tarvinnut sanoa. ”Me tehdään tästä parempi paikka sulle palata.” [--]

”Nähdään kohta”, Dharan sanoi. (N, 445.)

Teoksen puitteissa tätä paluuta ei kuitenkaan tapahdu, ja Dharan muuttuu ensisijaisessa maailmassa kiveksi. Hänen kokemuksistaan toissijaisessa maailmassa tämän jälkeen ei kerrota. Paluuta kuitenkin implikoidaan teoksen lopussa, kun Vayu kuvailee hänen ja Dharanin matkaa tiikeripatsaalle: ”Dharan sanoi myöhemmin että hän muisti asiat väärässä järjestyksessä, että tapahtumat liukuivat toistensa lomaan, ja se mikä tuli viimeksi, näyttäytyi hänelle ensimmäisenä” (VKK, 443). Mikään ei viittaa siihen, että tätä keskustelua käytäisiin ennen Dharanin siirtymää toissijaiseen maailmaan, joten on mahdollista, että se sijoittuu Dharanin paluun jälkeiseen aikaan.

Fantasiakirjallisuuden moninaiset juonet syntyvät pääasiassa toissijaisen maailman variaatioista niiden sijainnin ja kuvauksen suhteen (Nikolajeva 1988, 43). Kuvaus tarkoittaa kyseessä olevan maailman erityispiirteitä (Nikolajeva 1988, 51). Käsittelen ensiksi toissijaisten maailmojen sijainteja kohdeteoksissani, ja siirryn sen jälkeen käsittelemään niiden kuvauksia.

2.2.1 Toissijainen maailma *Nokkosvallankumouksessa*

Nokkosvallankumouksessa toissijaisen maailman sijainnilla ei vaikuta olevan konkreettista yhteyttä ensisijaiseen maailmaan, se ei näyttäydy esimerkiksi omana planeettanaan tai maanalaisena maailmana. Sen sijaan toissijainen maailma voidaan nähdä vaihtoehtoisena ensisijaiselle maailmalle. Vaihtoehtoinen toissijainen maailma muistuttaa ensisijaista maailmaa, mutta jokin on siellä eri tavalla (Nikolajeva 1988, 50). Dharanin ja Vayun tutkiskellessa toissijaista maailmaa he huomaavat että ”kaikki siellä oli rakennettu limittäin luonnon kanssa, ei sen kustannuksella.” (N, 109.) Tämä asettuu vastatusten ensisijaisen maailman kanssa, jossa ympäristö on erittäin saastunut ja luonnonvarat kulutettu loppuun ennen kuin on alettu käyttää uusiutuvia luonnonvaroja. Toissijainen maailma näyttäytyy ensisijaisen maailman vaihtoehtona myös fyysisesti esimerkiksi Dharanin ja Vayun ensimmäisellä tutkimusmatkalla toissijaisessa todellisuudessa: ”Me tulimme joelle joka oli samanlainen kuin saastunut Tuohijoki, paitsi kirkas, elävä. Se teki samanlaisia mutkia ja virtasi yhtä lujaa, mutta sen kullankirjavan hiekkapohjan saattoi nähdä ja kalojen kyljet.” (N, 111.)

Nokkosvallankumouksen toissijaisen maailman voidaan myös nähdä jakautuvan paralleelisiin maailmoihin. Paralleeliseen maailmaan siirryttäessä ei tehdä siirtymää, mutta siitä huolimatta siirrytään toissijaiseen maailmaan, joka on maantieteeltään täysin samanlainen, mutta jossa asuu erilaisia olentoja (Nikolajeva 1988, 48). Dharanin ja Vayun löytämässä toissijaisessa maailmassa asuu kivijumaliksi kutsutun rodun edustajia. Dharan ja Vayu näkevät heidät, mutta eivät tule

nähdyiksi. Täten toissijaisessa maailmassa onkin kaksi rinnakkaista toissijaistaa maailmaa: se, jossa Dharan ja Vayu tutkiskelevat maastoa ja historiakirjoituksia, ja se, jossa kivijumalat elävät omaa arkeaan. Näiden paralleelisten maailmojen välillä tapahtuu toisinaan pieniä murtumia, esimerkiksi Vayu huomaa pikkutytön katsovan häntä kohti: ”Hän katsoi suoraan minuun ja rypisti kulmiaan kevyesti. Ehkä hän aisti minusta jotain, ajattelin.” (N, 173.) Teoksen lopussa Dharan lähtee toissijaiseen maailmaan kirjoittamaan historialuolan seinille heidän aikansa historiaa. Tässä yhteydessä viitataan hänen tällä kertaa menevän paralleeliseen toissijaiseen maailmaan:

En sietänyt ajastusta hänestä yksin, ilman ketään.

”Katso mua, Vayu”, Dharan oli sanonut. ”Mä olen ottanut niin paljon pölyä että nyt mä vasta olenkin kiviverinen.” Ja se oli totta, hänen ihonsa oli harmaampi kuin koskaan ennen. ”Mä en ole entiseni enää, Vayu. Ne näkee mut tällä kertaa, mä olen siitä varma.” (N, 442—443.)

Teoksessa ei selviä, oliko Dharan oikeassa. Paralleeliseen maailmaan siirtymisen mahdollisuus on kuitenkin otettu potentiaalisena esiin.

2.2.2 *Vanhan kulttuurin kurssin* alinen maailma

Vanhan kulttuurin kurssin alisessa maailmassa on yhteyksiä Nikolajevan esittämään maanalaiseen maailmaan. Perinteisesti maanalainen maailma on nähty kuoleman valtakuntana. Nikolajeva kuitenkin esittää esimerkkejä maanalaista maailmaa käyttävistä teoksista, joissa maanalainen maailma on luonteeltaan rauhallinen ja kaunis. (Nikolajeva 1988, 45—46.) *Vanhan kulttuurin kurssin* alisessa maailmassa nähdäkseni yhdistyvät nämä maanalaisen maailman molemmat puolet. Toissijaisia maailmoja voidaankin siis nähdä kaksi: alinen maailma, johon noaidi voi koska tahansa siirtyä musiikin avustuksella, ja Jábmíidáibmu eli manala, johon siirrytään kuolemakokemuksen aikana. Toista henkilöä kuolemalta pelastettaessa siirrytään joko Jábmíidáibmuun tai aliseen maailmaan, tilanteesta riippuen. Toissijaisen maailman konkreettiseen maanalaiseen luonteeseen viittaa ohje, jonka Ande saa ensimmäistä kertaa aliseen maailmaan mennessään: ”Kun alan rummuttaa, ajattele jotakin tuttua luolaa. Mene sinne mielessäsi ja etsi kulkuaukkoa maan alle.” (VKK, 93.) Toisaalta teoksessa myös korostetaan toissijaisen maailman epäkonkreettisuutta: ”— Ei se ole ”maan alta”, äijä kivahti. — Se on mielen tila, johon on päästävä.” (VKK, 91.) Alinen maailma on siis samaan aikaan sekä konkreettinen että epäkonkreettinen: se on mielen tila, mutta sieltä myös haetaan uutta tietoa jota hahmolla ei ensisijaisessa maailmassa ole eikä hän kykene sitä siellä hankkimaan, ja siellä voidaan myös tehdä ensisijaiseen maailmaan vaikuttavia toimenpiteitä.

Anden ensimmäisellä tiedostetulla matkalla alinen maailma näyttäytyy kauniina: ”Hän huomasi tulleen saareen. Se oli jossakin etelässä, sillä puut olivat palmuja, kaikkialla kasvoi värikkäitä tuoksuvia kukkia ja oudot linnut lauloivat ja hyppelivät puissa. Ande oli ihastuksissaan.” (VKK, 95.) Alisella maailmalla ei siis ole välttämätöntä yhteyttä kuolemaan. Sen sijaan alinen maailma on paikka, jossa noaidi oppii taitoja, jotka kehittävät häntä myös ensisijaisessa maailmassa:

— Tuntuu, kuin jotain olisi tullut mukana [--].

[--] — Tuntuuko, että mukana tuli pahaa vai hyvää?

— Hyvää, Ande sanoi ihmettellen. — Kuin jotain, josta olisi hyötyä. Mitä se on?

[--] — Se on sitä, mikä auttaa tietäjän ja parantajan työtä[.] (VKK, 95—96.)

Kaikki Anden noaiditoimet eivät tapahdukaan avoimessa toissijaisessa maailmassa, vaan toissijainen maailma myös tunkeutuu ensisijaiseen maailmaan implisiittisen toissijaisen maailman tavoin. Esimerkkejä tällaisesta ovat Anden voimakristalli, joka kuumenee vaaran uhatessa (esim. VKK, 213) ja jonka avulla voi suunnistaa suolla. Anden voimaeläin on susi, ja Anden täytyy juoksuttaa sitä. Kun hän ensi kertaa kohtaa sutensa, hän tanssii ensisijaisessa maailmassa noaidirummutuksen tahdissa. Siirtymää toissijaiseen maailmaan ei tapahdu, ja Anden toiminta sutensa kanssa voidaankin nähdä tapahtuvan paralleelisessa toissijaisessa maailmassa.

Vähään aikaan ei tuntunut tapahtuvan mitään, sitten hän vaistosi suden. [--] Hän antoi eläimen tunkeutua itseensä. Hän paljasti ikenensä ja murisi, nosti päätään ja ulvoi. [--] Hänessä oli susi, hän itse oli susi. Sitten Ande ei ollutkaan yksin, vaan hänen rinnallaan juoksi suuri harmaaturkkinen eläin. Se vilkaisi keltaisilla ja vinoilla silmillään häntä, ja Ande tunsii murahtavansa kuin tervehdykseksi. (VKK, 136—137.)

Jatkossa Ande myös juoksuttaa suttaan siten, että hän on itse susi. Tällöin hän toimii ensisijaisessa maailmassa siten, että muut voivat havaita hänet, mutta toissijainen maailma on läsnä hänessä olevan suden muodossa.

Osa Anden matkoista toissijaiseen maailmaan suuntautuu Jábmiidáibmuun, kuoleman maahan. Nämä on jaettavissa kahteen ryhmään: niihin, joissa Ande itse kokee kuolemakokemuksen, ja niihin, joissa hän hakee jonkun muun takaisin elämään. Ande on itse miltei kuollut kolmasti, ja kaikilla kerroilla noaidi Lodvik on hakenut hänet Jábmiidáibmusta. Näillä matkoilla toissijainen maailma näyttäytyy julmana, ja Ande menettää kontrollin itseensä. Kolmas kuolemakokemus alkaa positiivisena, mutta muuttuu vähitellen yhä epämiellyttävämmäksi:

Jostain tuli valoa ja äkkiä olo oli hyvä ja kevyt. Kieppuminen lakkasi kokonaan ja hän avasi silmänsä. Olo oli raukea, väsytti, ja hän olisi halunnut vain nukkua. Ympärillä häälyi vaaleita, utuisia olentoja. Ne olivat niin läpikuultavia, ettei niitä pystynyt tunnistamaan, mutta niistä aisti lempeyttä ja ystävällisyyttä, ja ne liikkuvat kevyesti, silittivät hänen tukkaansa ja poskeaan oli leijuessaan. [--] Kauhu ja pelko olivat poissa [--]. [--] Ande putosi veteen, virta tempaisi hänet mukaansa, ja hän tunsikin kuinka vesi poltti kuin tuli. [--] Häneen tartuttiin kiinni ja temmottiin alemmaksi. [--] Valo-olennot kiskoivat häntä luokseen yhä kovemmin. (VKK, 196—197.)

Kokemus päättyy siihen, kun Lodvik kantaa Andea ylöspäin ja hän tuntee olonsa jälleen turvalliseksi. Ande ei tällä kertaa ole ollut toissijaisessa maailmassa omasta aloitteestaan, ja ilman Lodvikin apua hän olisi jäänyt sinne. Tällöin matka olisi muuttunut luonteeltaan lineaariseksi. Alisen maailman tuntemus ja ymmärrys on keskeistä noaiditaitojen kannalta, mutta matkat Jábmiidáibmuun tekevät noaidista voimakkaampia. Nämä kokemukset ovat eräänlainen ehto sille, että Ande pystyy saamaan toissijaisesta maailmasta tiedot, joita tarvitsee ensisijaisessa maailmassa hänelle annetun tehtävän vuoksi. Tätä tehtävää käsittelen tarkemmin toisessa alaluvussa.

Ande tekee aliseen maailmaan myös matkan, jossa hän itse pelastaa toisen henkilön kuolemalta. Hänen ystävänsä Duoma Tornensis haavoittunut kuolettavasti, kun Ande kuulee laulun joka lähettää hänet matkalle aliseen maailmaan. Hän putoaa aukosta alaspäin kunnes tulee luolaan.

Luola oli suuri ja sen katossa oli tippukiviä, kuin teräväpäisiä riekaleita. Luolan lattia oli tahmean mönjän peitossa ja sitä tippui katosta lisää. Ande kahlasikin luolan perälle ja nousi siellä olevan kivikasan päälle. Jos aineen tippuminen jatkuisi, se täyttäisi pian koko luolan. Hän kurkotti kohti kattoa, sinne mistä aine näytti valuvan. Katossa oli aukko. Hän valitsi kasasta kiven ja asetti sen reiän tukkeeksi. Mönjän tippuminen lakkasi. Ande laskeutui kivikasalta alas ja alkoi vierittää kiviä syrjään. Hetken kuluttua kasan alta kajasti valoa ja pian tuli näkyviin aukko. Mönjä alkoi valua siitä ulos. (VKK, 259.)

Tässä kappaleessa alinen maailma selvästi toimii Duoman vahingoittuneen kehon kuvana. Anden toimet toissijaisessa maailmassa johtavat ensisijaisessa maailmassa siihen, että Duoma selviää vammoistaan hengissä. Tulkintani mukaan tämä säilyttää ihmeen tunnun, vaikka toissijainen maailma voidaankin nähdä vertauskuvallisena. Tällä matkalla toissijainen maailma ei näyttäydy yhtä hurjana kuin Anden ollessa itse kuolemaisillaan. Hän pystyy toimimaan itse aktiivisesti ja korjaamaan tilanteen, joka ei näyttäydy erityisen monimutkaisena.

2.2.3 Maailmojen kuvaukset

Seuraavaksi käsittelen toissijaisten maailmojen *kuvauksia*. Kuvaukseltaan *Nokkosvallankumous* sopii niin kutsutun *aikafantasian* käsitteeseen. Siinä kuvataan kahta maailmaa, jotka ovat rationaalisesti mahdollisia. Toissijainen maailma ei sisällä taikuutta, vaan maaginen elementti syntyy maailmojen välisestä yhteydestä. (Nikolajeva 1988, 62.) Taikuus ei olekaan välttämätöntä toissijaiselle maailmalle. Nikolajeva (1988, 55) kuvaa *The First Two Lives of Lukas-Kasha* -teosta, jossa toissijainen maailma on itämainen, joka saattaa länsimaaisessa kontekstissa toimia samassa tehtävässä kuin taikamaailma. Samankaltainen ilmiö syntyy *Nokkosvallankumouksessa*: vaikka toissijainen maailma ei itsessään ole maaginen, se näyttäytyy hyvövoipaisuudessaan eksoottisena saastuneen ensisijaisen maailman jälkeen. Tämä näyttäytyy jo Dharanin ja Vayun tutkiessa maailmaa ensi kertaa:

”Mä aion maistaa tuota vettä”, Dharan sanoi.

Riehakas uhkaus, meidän maailmassamme se olisi ollut silkkaa itsetuhoa. (N, 106.)

Maailma on täynnä heidän arkitodellisuudelleen vieraita asioita, jotka kuitenkin ovat olleet tai olisivat voineet olla mahdollisia myös ensisijaisessa maailmassa. Toissijaisen maailman luonto on koskematon ja autot ovat hiljaisia ja nopeita. Kokemuksen taianomaisuutta ilmentävät myös hehkuvat värit: ”Kaupunkia ympäröi ainakin sata metriä leveä vyöhyke täynnä niin leiskuvia värejä että minun kurkkuani kuristi, enkä heti tajunnut mitä ne olivat; kukkia, miljoonia erilaisia kukkia, jokaista väriä mitä saattoi kuvitella” (N, 109).

Nokkosvallankumouksen toissijaisessa maailmassa onkin joitakin myyttiselle maalle tyypillisiä piirteitä. Ensimmäistä kertaa tutkiessaan toissijaista maailmaa Dharan ottaa mukaansa siemeniä ja hedelmiä, levittääkseen toissijaisen maailman hyvinvointia myös ensisijaiseen maailmaan.

Siemenet eivät itäneet. Laitoin ne veteen Lumekartanon katolle pieniin purkkeihin, seinän viereen minne ei tuullut liikaa mutta minne tuli eniten valoa. Kävin katsomassa siemeniä joka päivä ja käytin jopa hiukan kasviravinteesta [--]. Ei tapahtunut mitään. Joitakin päiviä jaksoin olla toiveikas mutta lopulta minä sitten tajusin, etteivät ne itäisi. (N, 112.)

Tämä rinnastuu toissijaisen maailman taikaesineisiin, jotka eivät säilytä voimiaan oman maailmansa ulkopuolelle vietyinä (Nikolajeva 1988, 54). Vaikka siemenet eivät ole taikasiemeniä, niiden rooli Dharanin elämässä on samankaltainen kuin taikaesineillä: ”Minä olin jo ehtinyt uskoa. Olin ehtinyt odottaa ja toivoa. Olin ajatellut että tässä se nyt oli, kohtaloni, näin minä pelastaisin Nokkoset.” (N,

112.) Vaikka hän olisi jo toissijaisesta maailmasta poimimansa omenan mätänemisestä voinut päätellä, että toissijaisen maailman esineet eivät ole käyttökelpoisia ensisijaisessa maailmassa, hän toivoi edelleen, että siemenien avulla hän pystyisi olemaan sellainen sankari kuin hänen tulisi olla.

Vanhan kulttuurin kurssissa toissijaisella maailmalla ei ole pysyvää maantiedettä eikä siellä elä ketään. Se ei siis sinällään sovellu mihinkään Nikolajevan esittämään toissijaisen maailman erikoispiirteistään. Toissijaisessa maailmassa Ande kohtaa ainoastaan voimasutensa sekä Lodvikin tämän tullessa pelastamaan häntä kuolemalta. Lisäksi hänen joutuessaan Jábmíidáibuun hän kohtaa siellä erilaisia vastuksia, joista osan hän päihittää. Myyttistä maata käsittelevässä fantasian kuvauksessa Nikolajeva (1988, 54) mainitsee taikaesineet, jotka eivät säilytä voimiaan toissijaisen maailman ulkopuolelle vietyinä. *Vanhan kulttuurin kurssissa* Lodvik, ohjeistaessaan Andea tämän ensimmäiselle tietoiselle matkalle, sanoo ”Älä vain tuo mitään mukasi.” (VKK, 93.) Tätä kehotusta ei missään selitellä, joten toissijaisesta maailmasta peräisin olevien esineiden mahdollisia vaikutuksia ensisijaisessa maailmassa ei tunneta. Sen sijaan Anden voimakristalli toimii hänen oppaanaan ensisijaisessa maailmassa toimiessa. Täten ensisijainen ja toissijainen maailma ovat useimmiten molemmat läsnä Anden todellisuudessa.

2.3 Tavoitteellinen seikkailufantasia

Tässä alaluvussa käsittelen kohdeteoksiani tavoitteellisen seikkailufantasian genren avulla. Käsittelen molempia teoksia rinnatusten ja pyrin osoittamaan niiden suhdetta tavoitteellisen seikkailufantasian genrekonventioihin ja toisiinsa. Tavoitteellinen seikkailufantasia on fantasiakirjallisuuden alalaji, jolle on tyypillistä, että päähenkilö, usein vastahakoisesti, lähtee seurueineen matkalle, jonka tarkoituksena on täyttää jokin syvempi tehtävä. Usein tavoitteelliseen seikkailufantasiaan yhdistyy portaalifantasia. Siinä nämä hahmon kokemat maailmat ovat irrallaan toisistaan ja niiden välissä siirtymä jonkinlaisen portaalin kautta (Mendlesohn 2008, 2).

2.3.1 Ensisijaisen ja toissijaisen maailman suhde

Päähenkilön vastahakoisuus näkyy selvästi *Vanhan kulttuurin kurssissa*, jossa Ande on haluton osallistumaan noaidikoulutukseensa ja suhtautuu epäuskoisesti maailmojen välisiin siirtymiin. Lodvik viittaa tähän sanoessaan ”sinunlaisillesi on olemassa vain yksi maailma” (VKK, 85), kun hänestä alkaa tuntua, että Ande ei ole koulutukseen soveltuva. *Nokkosvallankumouksessa* tällaista vastentahtoisuutta ei teoksen alkuvaiheessa ole. Molemmat päähenkilöt ovat innokkaita pääsemään

saastuneesta maailmastaan toiseen, jossa asiat ovat paremmin. Teoksen edetessä hahmojen väliset ristiriidat ja ongelmat vähentävät heidän intoaan toissijaiseen maailmaan siirtymiseen. Kun Dharan katsoo pettäneensä Nokkosensa sekä poikaystävänsä Kriton, hän ei enää halua mennä toissijaiseen maailmaan, jonne nämä eivät voi seurata häntä.

Tavoitteelliselle seikkailufantasialle tyypillistä on, että hahmojen arkitodellisuudessa ei esiinny fantastisia elementtejä tai ne eivät ole päähenkilölle tuttuja (Mendlesohn 2008, 2). Sekä *Vanhan kulttuurin kurssissa* että *Nokkosvallankumouksessa* hahmojen kokemat maailmojen väliset siirtymät ovat tyypillisiä vain heille, ja vieraita suurimmalle osalle muista maailman asukkaista. Teosten alussa heidän todellisuuksissaan ei ole fantastisia elementtejä eivätkä he ole niistä tietoisia, lukuun ottamatta Dharanin tiedostettua kiviverisyyttä. *Nokkosvallankumouksessa* ainoastaan valituilla kiviverisillä on pääsy toissijaiseen maailmaan; Vayun ja Dharanin lisäksi ainoastaan Vayun sisarpuolella Pavanilla. Hahmojen arkitodellisuus puolestaan on selviytymistaistelua, jossa kamppaillaan ruoasta ja pärjäämisestä voimakkaampien ryhmittymien keskellä. Tämä käy teoksessa selvästi ilmi Dharanin yrittäessä siirtää Nokkosiaan paratiisiin kivipölyn avulla:

Ajattelin sitä miltä auringosta lämpöinen taipuisa heinä tuntui allani kun makasin maassa ilman paitaa, muistin kuinka olin luvannut Nekille että hän pääsisi kokemaan saman. Poika ei vielääkään ollut toipunut kokonaan [--]. (N, 144.)

Luvun lopussa Dharan lopulta myöntää itselleen, että hänen yrityksensä eivät onnistu: "[--] minä muistin miltä haisi Nokkospoikien tummanpunainen veri sekoittuneena jääkylmään hieken, ja minä tiesin ettei minua voisi seurata paratiisiin kukaan muu kuin Vayu" (N, 146). Rinnakkainen maailma on siis ainoastaan pienen joukon tavoitettavissa, vaikka portit ovatkin kaikkien nähtävillä. Muut eivät ole tietoisia näiden maailmojen olemassaolosta. Kun he käyttävät kivipölyä, he kokevat ainoastaan hallusinaatioita ja saavat voimakkaita fyysisiä oireita.

Samalla tavoin *Vanhan kulttuurin kurssissa* toinen maailma on ainoastaan Anden ja hänen opettajansa Lodvikin ulottuvissa. Anden arkitodellisuus on teknologinen ja luonnosta etääntynyt. Anden asennoituminen alista todellisuutta kohtaan on teoksen alussa nihkeää: hän ei ole halukas uskomaan maailmojen väliseen siirtymään tai tekemään näitä matkoja. Hän ajattelee tällaisten noitajuttujen olevan vain vanhauskovaisten uskomuksia. Tyypillistä tavoitteelliselle seikkailufantasialle onkin, että päähenkilö on aluksi haluton poistumaan mukavuusalueeltaan. *Nokkosvallankumouksessa* tällaista

aspektia ei oikeastaan ole. Molemmat päähenkilöt ovat uteliaita toisen maailman suhteen ja ovat halukkaita tutkimaan sitä lisää heti tutustuttuaan siihen.

2.3.2 Maailmojen väliset portaalit

Portaalifantasiassa maaginen ei ole läsnä päähenkilöiden omassa todellisuudessa, vaan sinne on siirryttävä portaalin kautta (Mendlesohn 2008, 2). Tämä sopii molempiin kohdeteoksiini. *Vanhan kulttuurin kurssissa* tällainen portaalit on tietynlainen rummutus tai laulu, *Nokkosvallankumouksessa* puolestaan tietynlaiset kivet, kivipöly tai kivipari.

Nokkosvallankumouksen alussa niin Vayu kuin Dharankin ovat tietämättömiä toissijaisen maailman olemassaolosta. Siirtymä yhdistyy heidän mielessään uneen, joten ensi alkuun he ovat epävarmoja kokemuksensa todellisuudesta. Todellisuuksien välinen siirtymä ei ole tietämättömille ja ohjaamattomille nuorille helppoa. Nokkosvallankumouksessa portteja on monenlaisia, vaikka ne kaikki yhdistyvätkin samaan asiaan: kiveen. Vayun ensimmäinen siirtymä tapahtuu hänen löytäessään metsästä sattumalta ihmeellisen elävän oloisen patsaan, jonka selkään hän kiipeää nukkumaan. Dharan puolestaan on addiktoitunut pölyksi kutsuttuun huumeeseen, joka itse asiassa on portaalikivistä raaputettua kivipölyä, jossa ovat säilyneet kiven voimat. Kiviverisille se tarjoaa pääsyn toissijaiseen maailmaan, teoksen alussa kun he tekevät sen samanaikaisesti kiviparinsa kanssa, ja myöhemmin myös yksin; muuten tarjoaa hallusinaatioiden ja tajuttomuuden kaltaisen huumauskokemuksen. Tavallisille ihmisille se puolestaan on vaarallista, ja aiheuttaa erilaisia verenvuotoja ja pahimmassa tapauksessa kuoleman, kuten Dharanin entiselle poikaystävälle Kritolle käy (N, 227—228). Kun he molemmat tahoillaan käyttävät porttaaleja samanaikaisesti, päätyvät he toissijaiseen maailmaan ensimmäistä kertaa, yhdessä. Kokemus herättää heidän mielenkiintonsa, joten kun he myöhemmin tapaavat ensisijaisessa maailmassa, kokeilevat he siirtymää yhdessä. He eivät vielä ymmärrä omia voimiaan, ja käyttävät kivipölyä siirtyäkseen toissijaiseen maailmaan. Sen aikaansaama siirtymä muistuttaa unta: ensimmäisellä matkallaan, jolla he kohtaavat toisensa toissijaisessa maailmassa vaikka eivät vielä tunne ensisijaisessa, molemmat pitävätkin sitä unena (N, 17 ja N, 27). Ensimmäistä kertaa heidän matkatessaan yhdessä siirtymään ei kuitenkaan sisällä nukahtamista, vaikka Dharan pitääkin tapahtuman unimaisesta luonteesta kiinni, vaan irrottaminen.

[Dharan]

”Oliko se unta?”

”Oli. Ja nyt me nähdään sitä taas.”

Me makasimme vierekkäin likaisilla tyynyillä ja sulimme toistemme hymyihin ja irrotimme otteemme.

Vayu

Me makasimme vierekkäin vihreällä ruoholla ja sulimme toistemme hymyihin. Me olimme irrottaneet otteemme. (N, 104—105.)

Pölyn ja kivipatsaiden lisäksi portaalina toimii kiviparin toinen puolisko, mutta vain kaksikon ollessa yhteisymmärryksessä, joka käy ilmi kun Dharan ja Vayu pakenevat Korotratoa ja yrittävät siirtyä toissijaiseen maailmaan (N, 317—318). Ensisijaisen ja toissijaisen maailman välinen väylä esiintyykin teoksessa monenlaisessa valossa ja on moninaisuudessaan hyvin kiinnostava osa teosta. Yleinen maailmojen välisen siirtymän keino on ovi, jonka ei aina tarvitse olla konkreettinen ovi, vaan se voi olla symbolisempi (Nikolajeva 1988, 79). Nokkosvallankumouksessa portaali näyttäytyy eräänlaisena ovena Dharanin ensimmäisellä matkalla toissijaiseen todellisuuteen:

Sen lisäksi mitä olin ennen nähnyt, minä näin portin. Ja portinvartijan. Ne kutsuivat minua. Minä ihmettelin ja minä seurasin.

Käännyin selälleni makaamaan ja tunnustelin kuinka lankut raapivat nahkaani ja ilma suuteli rintakehäni, katselin taivasta johon saatoin vain pölyn avulla kuvitella tähdet, ja minä kuulin kuinka portinvartija kuiskasi minulle ”Tule, tule tänne”, ja minä menin. (N, 27.)

Toisen kerran portaali ja ovi yhdistyvät teoksen lopussa, jossa Dharan tekee lineaarisen matkan toissijaiseen maailmaan: ”hän suuteli minua ja minä tiesin äkkiä miten saattaa häntä, me olimme kivipari ja minä olin portinvartija, avasin hänelle oven ja annoin hänen kulkea siitä, mutta astuin itse takaisin” (N, 445). Tämä, samoin kuin Nekin kirjoittama runo sekä teoksen motto ”Ovi on auki ja siitä voi mennä” (N, 444 ja N, motto), viittaavat siihen, että kyseessä todella on osin todellinen ovi, jonka läpi Dharan ja Vayu kuitenkin useimmiten kulkevat tiedostamatta sen olemassaoloa.

Heidän poissa ollessaan aika kuluu ensisijaisessa maailmassa normaalisti. Kivipölyn tai portaalikivien vaikutuksesta he vaikuttavat nukkuvilta tai tajuttomilta ensisijaisessa maailmassa, ja aiheuttavat täten ympäristössään huolta. Aika kuitenkin vaikuttaa kuluvan molemmissa maailmoissa samaan tahtiin. Tämän kyseenalaistaa Dharanin toteamus ”Nähdään kohta” (N, 445) teoksen lopussa hänen lähtiessään lineaariselle matkalle toissijaiseen maailmaan. Tämä voidaan toisaalta nähdä myös lohdullisena toteamuksena rakastavaisten joutuessa erkanemaan toisistaan.

Myös kuolema voidaan nähdä eräänlaisena ovena toissijaiseen maailmaan, ja uni puolestaan on lievämpi versio samasta muuttujasta. Merkilläpantavaa on, että usein uni ei liity toissijaiseen maailmaan siirtymiseen vaan ainoastaan sieltä poistumiseen. (Nikolajeva 1988, 80—81). *Nokkosvallankumouksessa* kuitenkin uni liittyy merkittävästi nimenomaan toissijaiseen maailmaan siirtymiseen, sillä ensimmäisellä matkallaan molemmat päähenkilöt kokevat nukahtavansa, ja myöhemminkin he joko nukahtavat tai menettävät tajuntansa. Kun he käyttävät portaalikiveä siirtyäkseen toissijaiseen maailmaan, nukahtaminen liittyy asiaan silti:

”Mä olen aina kiivennyt sen selkään ja sitten vain jotenkin... nukahtanut.”

[--]

Autoin hänet eteeni istumaan, riuhdoin paidanselkämyksestä.

”Nyt vaan odotetaan?”

”Niin kai”, Vayu sanoi. ”Mä luulen, että meidän pitäisi koittaa nukkua.”

[--]

Vayu vääntelehti parempaan asentoon, töni polviani, kävi vatsalleen ja painoi kasvonsa pantterin kivikoviin niskavilloihin.

[--]

Laskeuduin hänen päälleen, annoin käsieni valua pantterin kyljille molemmin puolin Vayun luisevaa selkää ja laskin pääni hänen lapaluidensa väliin. [--] Ajattelin jotakin itsettytyväistä siitä miten minä nyt olin niskan päällä kuvainnollisesti ja kirjaimellisesti ja liikahtin häntä vasten ihan tahallani, eikä minun päähäni enää mahtunut muuta kuin Vayu ja pantteri joka aivan pian hyppäisi, ja sitten me menimme. (N, 167—169.)

Huomioitavaa kuitenkin on, että vaikka nukahtaminen tai sen yrittäminen on toissijaiseen maailmaan siirtymisen liittyvä rituaali, se ei itsessään ole välttämätöntä siirtymälle. Myös kivipari voi auttaa toista siirtymään maailmojen välillä, kuten Vayu teki teoksen lopussa saattaessaan Dharanin toissijaiseen maailmaan. Toisen kerran heidän kivipariutensa on keskeisessä asemassa siirtymässä heidän paetessaan Korotratoa järveen syöksyvällä junanvaunulla. Dharanin suunnitelman mukaan he siirtyvät toissijaiseen maailmaan käyttäen toisiaan portteina, mutta se ei ole onnistua.

Me liitimme kätemme yhteen ja katsoimme toisiamme silmiin ja keskityimme kumikin, Vayu ei sanonut enää mitään, näin vain päättäväisyyden hänessä. Ajattelin niittyä jolta olimme heränneet yhdessä ja jalavaa joka yletti melkein taivaaseen saakka, sitä miten aurinko vilkutti sen lehtien välistä, melkein jo kuulin miten joki solisi, se jonka rannassa olin suudellut Vayuta ensimmäisen kerran.

Mutta jokin oli vialla. Havahduin siihen että junan vauhti äkkiä hidastui, ymmärsin että olimme osuneet veteen. Saatoin jo haistaakin sen, pysähtyneen veden painavan lemun, ja juna kulki eteenpäin, kohti Mornajärven pohjaa. Katsoin peloissani Vayua, hänen silmänsä olivat kiinni.

”Se ei toimi”, hän sanoi.

”Meidän pitää yrittää vielä, keskittyä paremmin. Ajattele sitä niittyä jolta me herättiin, ajattele – ”

”Sun täytyy pyytää anteeksi”, Vayu sanoi.

Hän avasi silmänsä samalla hetkellä kun vesi alkoi virrata sisään avonaisista ikkunoista, mutta hän ei irrottanut katsettaan minusta. Pakokauhu tempoi minua ja lattialle kuohuva vesi kasteli meidät, se nousi nopeasti, me istuimme jo vyötäisiä myöten vedessä ja yhä syvemmälle kulki juna.

”Pyydä anteeksi”, hän sanoi.

Ja minä ymmärsin että minun täytyisi pyytää. Ja minä pyysin. Käteni Vayun niskassa ja hänen kätensä odottavina olkapäilläni, syyllisyyden ryöppy valumassa suustani, minä pyysin anteeksi sitä minkä olin tehnyt Pantterille ja miten olin kohdellut Tiikeriä, pyysin anteeksi sitä että olin vältellyt Vayua ja että olin kiskonut häntä luokseni, sitä etten ollut voinut pelastaa Pavana, pyysin anteeksi että olin tappanut Kriton Vayun takia ja että olin tehnyt hänestäkin syyllisen. Vesi kuohui ympärillämme ja ylettyi meitä kaulaan, tōni meitä lähemmäs toisiämme, kauemmas, mutta silloin tarrasimme toisiimme ja painoimme otsamme vastakkain. Vettä oli pärskeinä joka puolella niin etten tiennyt oliko osa pisaroista kyyneliä. Ja kun kumarruin suutelemaan Vayua – kun hän tarrasi minuun ja vastasi – näin valon. (N, 317—318.)

Toissijaiseen maailmaan siirtyminen ei siis aina ole mahdollista edes valituille. Samalla tavoin Nikolajeva (1988) huomauttaa vaatekaapin toimivan C. S. Lewisin *Velhossa ja leijonassa*: vaikka vaatekaappi on väylä ensisijaisen ja toissijaisen maailman välillä, se ei ole avoinna aina eikä kaikille (mt. 77). Toissijaiseen maailmaan siirtyminen ei myöskään onnistu Dharanilta tämän käytettyä liikaa kivipölyä ollessaan kahlehdittuna portaalitiikeriin (N, 241).

Portaalina voivat toimia myös maagiset esineet, jotka toimivat oven tapaisesti mutta ovat muodoltaan kaukana ovesta sekä viestintuojat, jotka tulevat toissijaisesta maailmasta (Nikolajeva 1988, 87 ja 82). Kiinnostavaa on, että maagiset esineet usein yhdistyvät viestintuojien kanssa siten, että viestintuojat tuovat protagonisteille jonkinlaisen maagisen esineen, jonka avulla nämä voivat matkustaa maailmasta toiseen (Nikolajeva 1988, 86—87). *Nokkosvallankumouksen* portaalikivet voisivat tulkinnasta riippuen soveltua kumpaan tahansa kategoriaan, sillä sen lisäksi että ne ovat maagisia esineitä, ne myös laulavat, puhuvat ja huutavat, esimerkiksi kohdassa jossa Dharan on kahlehdittuna kivitiikerin jalkaan:

Demala tarttui käsiini ja veti minut istumaan hiukan kauemmas tiikeristä. Äkkiä tuli hiljaisempaa, jokin hädin tuskin havaittava melu, johon olin jo tottunut, lakkasi. [--] Mutta ne sitoivat minut tiikeriin ja se pauhu alkoi taas ja taas ne jättivät toisen käteni vapaaksi niin että saatoin kaivertaa runneltua etukäpäälää. Tiikeri huusi minulle ja luulen että olisin voinut itkeä sille anteeksipyyntöä [--]. (N, 260—262.)

Mielestäni kuitenkin kivipatsaat eivät täysin täytä viestintuojan tehtävää, vaikka ne omalla tavallaan ovatkin elossa ja kykeneviä yksinkertaiseen kommunikaatioon. Täten ne näyttäytyvät enemmänkin maagisina esineinä, joka johtaakin tarkastelun niiden luojiin: ensisijaisessa maailmassa eläneet kivijumalat ovat tehneet portaalit omasta verestään (N, 296—297). Näin ollen nämä muinaiset kivijumalat näyttäytyvätkin eräänlaisina viestintuojina, jotka ovat tarjonneet protagonisteille mahdollisuuden siirtyä toissijaiseen maailmaan. Vaikka he itse eivät olekaan päähenkilöiden todellisuudessa läsnä, ovat he tehneet suuria uhrauksia: jättäneet jälkeensä portaalikivet mahdollistaakseen siirtymän ensisijaisen ja toissijaisen maailman välillä ja myös tarjotakseen protagonisteille pieniä neuvoja. Viestintuojana voidaan nähdä myös Dharanin täti Taura, sillä siitä huolimatta että hän itse vaikuttaa vain ensisijaisessa maailmassa, hän tarjoaa päähenkilöille neuvoja joiden avulla nämä osaavat käyttää portaalikiviä väylinä ensisijaisen ja toissijaisen maailman välillä. Portaalikivet ovat maagisia esineitä, jotka sijaitsevat ensisijaisessa maailmassa sen sijaan, että niitä tuotaisiin sinne toissijaisesta maailmasta. Niiden käyttämiseen tarvitaan sekä käyttäjien että portaalien itsensä suostumus, ja ne ovat sikäli eläviä, että tuntuvat lämpimiltä ja kykenevät alkeelliseen kommunikaatioon, mutta ne eläväisestä ulkomuodostaan huolimatta ne ovat vain patsaita, eivät itsenäisiä toimijoita.

Vanhan kulttuurin kurssissa Ande siirtyy ensimmäistä kertaa toissijaiseen maailmaan Lodvikin kodassa. Noaidi ensin juottaa hänelle huumaaavaa juomaa, ja sitten rummuttamalla johdattaa Anden aliseen todellisuuteen. Noaidirummutuksessa on tietynlainen rytmi, jota noudattamalla matkat ovat mahdollisia. Rummutus myös johdattaa matkaajan takaisin ensisijaiseen todellisuuteen matkan lopussa. Matkat toissijaiseen maailmaan eivät vaadi rumpalin jatkuvaa läsnäoloa, vaan rummutusta voi nauhoittaa ja kuunnella myöhemmin. Myöhemmin maailmojen välisenä porttina toimii myös laulu, joka kiirii Anden korviin identifioimattomasta paikasta (VKK, 259). Lisäksi Anden matkatessa toissijaiseen maailmaan selvittämään ydinpommin laukaisukoodia, muut kurssilaiset kerääntyvät hänen ympärilleen ja keskittävät voimansa häneen, jotta hän jaksaa paremmin matkata (VKK, 266).

Hahmojen ensimmäinen matka toiseen todellisuuteen tapahtuu molemmissa teoksissa heidän tietämättään. Vaikka he itse tekevät matkaan vaadittavia toimenpiteitä, he eivät tiedä niiden seurauksia eivätkä ymmärrä tapahtumia niiden tapahtuessa. Kaikilla kolmella päähenkilöllä on vaikeuksia erottaa, onko tapahtunut unta vai totta. ”Minä nukahdin ja näin ihanaa unta” (N, 17), Vayun kokemuksen alussa kerrotaan. Hän on kiivennyt nukkumaan metsästä löytämänsä kutsuvan kivipatsaan päälle. ”Minä nukahdin ja näin omituista unta” (N, 27) kerrotaan puolestaan Dharanin kokemuksesta. Hän on jälleen ottanut pölyä, mutta tällä kertaa hänen kokemuksensa eroavat

aiemmista: ennen hän on nähnyt vain toisiinsa sulavia pastellivärejä, mutta tällä kertaa hän näkee portin ja portinvartijan, jotka kutsuvat häntä (N, 27). Ande puolestaan juo huumaavaa ainetta tietämättään (VKK, 39), ja vasta seuraavalla keskustelukerralla Lodvik kertoo hänelle matkoista aliseen maailmaan ja hän ymmärtää omituisen unensakin olleen sellainen. Myöhemmin hahmot oppivat yhä enemmän siitä, miten matkanteko ensisijaisen ja toissijaisen maailman välillä toimii, ja pystyvät siihen itsenäisesti portaalien avulla. Duoman ollessa loukkaantunut musiikki syntyy Andessa itsessään jotta hän pääsee toissijaiseen maailmaan pelastamaan Duoman hengen:

Ande polvistui hänen viereensä ja jostain tuli laulu. Oli kuin joku olisi sen lähettänyt tai hyräillyt hänen korvaansa. Hän alkoi hyräillä hiljaa sen mukana ja keinutti ylävartaloaan hitaasti laulun rytmissä.

Ande tunsu, kuinka voima oli alkanut virrata häneen. Hän otti Duoman käden omaansa ja puristi sitä ja huojuutti vartaloaan nopeammin. Sitten hän oli alisen aukossa ja putosi suoraan alaspäin. [--] (VKK, 259.)

Tämä on kiinnostavaa sikäli, että harvemmin Ande itse saa siirtymää aikaan: tyypillisesti hän joko siirtyy rummutuksen tahdissa, tai tuntee nukahtavansa ja huomaa kokeneensa jotakin todellista.

2.3.3 Auktoriteetit ja tarinankertoja

Tavoitteellisessa seikkailufantasiassa on tyypillistä, että toiset hahmot ovat autoritäärisempiä (Mendlesohn 2008, 6). Nämä voimakkaat hahmot toimivat sankareiden avustajina ja neuvonantajina. *Vanhan kulttuurin kurssissa* on vain pieni joukko merkittäviä aikuisia, mutta nämä kaikki toimivat hahmoille jonkinlaisina esikuvina. Lodvik on vastuussa Anden koulutuksen onnistumisesta. Aluksi hän kommentoi, ettei Ande ole sopiva, mutta tämä sisuuntuu siitä niin, että ryhtyy koulutukseen (VKK, 84). Lodvik on Andelle ehdottomasti auktoriteetti, ja hän myös vaatii sitä itse: aluksi Ande pyrkii kyselemään perusteluja Lodvikin antamille ohjeille, mutta tämä ärsyyntyy tästä aina. Miklos Vuoma puolestaan on koko operaation takana, ja hän huomaamattomasti ohjailee Andea kohti oikeita ratkaisuja. Hän on esimerkiksi vastuussa siitä, että Ande alun perin päätyy Lodivikin luo. Hän myös opettaa Anden käymää vanhan kulttuurin kurssia, mutta ei ole läsnä Anden arkielämässä. Tehtävää suorittaessa Anden on kuitenkin luotettava Mikloksen ohjeisiin. Mikloksen ystävä Hans-Jan Joker puolestaan esiintyy Niilakselle tällaisena johtohahmona, jonka jättämiä vihjeitä seuraamalla tämä hiljalleen selvittää yhteiskuntarakenteen mädännäisyyttä. Tästä kirjoitan lisää myöhemmin tässä luvussa. Opinto-ohjaaja Alise Falcon saa Anden havahtumaan juhlintakeskeisestä elämäntavastaan ja ryhtymään edistämään opintojaan. Ryhmän neljäs aikuinen on Johka Leammi, joka opastaa oppilaita urheilussa. Lisäksi *Vanhan kulttuurin kurssissa* esiintyy säännöllisesti Barb Valter -niminen viehättävä uutisankkuri, joka toimii Medianetin kasvoina. Ande, Niilas ja Duoma ovat kiinnostuneita

hänenstä, ja hän esiintyy jonkinlaisena legendaarisena hahmona; esimerkiksi Niilaksen saatua selville, ettei nainen käytä rintaliivejä, muut pojat tarkkailevat asiaa intensiivisesti televisioistaan.

Myös *Nokkosvallankumouksessa* aikuisten rooli on vähäinen, sillä säteilystä saastuneessa maailmassa eliniänennuste on matala. Joitakin aikuisia kuitenkin on, ja neuvonantajana roolissa esiintyy erityisesti Dharanin isän täti. Erimielisyydet ovat hajottaneet suvun jo kauan sitten, mutta sattuessaan Nokkosten Huvipuistoon täti kertoo Dharanille ja Vayulle heidän sukujensa historiasta. Siten nämä oppivat paremmin omat voimansa sekä toisen kiviverisen suvun aseman historiassa. Naisen auktoriteetti näkyy hänen paitsi hänen laajassa tietämyksessään, myös hänen itsevarmassa käytöksessään:

”Sä kuulemma tiedät jotain kiviverisistä.”

”Kiviverisistä?” Taura römähti ilkeään nauruun. ”Ei kai näillä main montaa ihmistä ole jotka ei niistä tietäis, varsinkin kun sinä mesoat siitä joka suuntaan, kuules kloppi!”

Siitä oli aikaa kun kukaan oli puhutellut minua niin, pelkkänä poikana eikä Nokkosten johtajana. (N, 152.)

Myös Vayun äiti toimii teoksen alussa auktoriteettina pojalleen, vaikka onkin sairas ja heikko. Hän kertoo Vayulle tämän asemasta Granitan suvun aviottomana jälkeläisenä (N, 57—58). Eräs auktoriteettia omaava hahmo on Vayun siskopuoli Pavan, vaikka onkin vain vähän päähenkilöitä vanhempi.

”Mä en halua edes tietää, mitä te olette oikein pelleilleet, mutta yhden asian mä tiedän porteista”, Pavan sanoi kireällä äänellä. ”Kivipari on toisilleen portti.”

”Mitä?” me kysyimme melkein yhteen ääneen.

”Mä olen Granita ja sä Marmor”, Pavan sanoi eikä taaskaan katsonut Vayua, ”ja se tarkoittaa että sä olet mun pari, joten mä olen sulle portti ja sä mulle. Me päästään tänne ja takaisin toistemme avulla.” (N, 185.)

Pavan on selvästi omaksunut itselleen auktoriteettiroolin, joka ilmenee hänen käskivistä sanoistaan ja tietämyksestään.

Dharanin tädin tarinalla on toinenkin tavoitteelliselle seikkailufantasialle tyypillinen ulottuvuus: ennustus. Tavoitteellisessa seikkailufantasiassa päähahmojen kohtaloa säätelee usein kauan sitten säädetty ennustus (Mendlesohn 2008, 14—15). *Nokkosvallankumouksessa* tädin tarinan mukaan kaksi sukua ovat jo aikojen alusta saakka yhdessä auttaneet maailmaa ottamaan uuden suunnan, ja tämä olisi myös Dharanin ja Vayun tehtävä. *Vanhan kulttuurin kurssissa* tällaista ennustuksellista

aspektia ei ole, mutta siihen viittaavat Anden ja hänen noaidiopettajansa Lodvikin yhteiset sukujuuret ja se, että Lodvik pelastanut Anden lapsena kuolemalta. Tämä kokemus valmisti häntä tulevaan noaidin uraan, ja hänet järjestettiin noaidioppiin jotta hän valmistautuisi ennalta valittuun tehtävään.

Koska päähenkilö tyypillisesti tietää maailmasta vain sen, mitä itse pystyy havainnoimaan, on tavoitteellisessa seikkailufantasiassa usein jonkinlainen tarinankertoja, joka toimittaa protagonisteille tietoja esimerkiksi toissijaisen maailman historiasta (Mendlesohn 2008, 7). *Nokkosvallankumouksessa* ei tällaista hahmoa varsinaisesti ole; autoritääriset hahmot toimivat osittain samassa funktiossa, mutta he kertovat tietoja siitä, miten aiempien vuosisatojen protagonistit toimivat ensisijaisessa maailmassa, eivätkä kommentoi heidän toimiaan toissijaisessa maailmassa kuin antamalla ymmärtää että niitä on, kertoessaan päähenkilöille portaalikivistä. Sen sijaan he saavat tietoa maailmasta lukemalla sitä toissijaisessa maailmassa olevan luolan seiniltä. Luolan seinät on täytetty kauttaaltaan tekstillä, jota vain Dharan pystyy lukemaan, joten hän saa myös historiatietoutta oman havainnointinsa kautta. Täten hän siis toimii itse tarinankertojana Vayulle, joka ei tekstejä ymmärrä. Tekstit käsittelevät pääasiassa päähenkilöiden esivanhempien edesottamuksia ensisijaisessa maailmassa, mutta niissä kerrotaan myös toissijaisen maailman tapahtumista ja näiden kahden maailman välisistä yhteyksistä. Ulkopuolinen tarinankertoja usein torjuu protagonistien oman tulkinnan, tehden näistä vähemmän toimijoita (Mendlesohn 2008, 7). Näin ollen koska Dharan pystyy itse lukemaan tiedon seinistä ja tulkitsemaan sitä, sekä valitsemaan mitä siitä välittää eteenpäin, hän näyttäytyy enemmän toimijana kuin useat tavoitteellisen seikkailufantasian protagonistit. Vayuta tämä sen sijaan ei auta, sillä siinä missä ulkopuolinen tarinankertoja voisi huolettomasti kertoa tietämänsä asiat, haluaa Dharan suojella Vayuta. Vayu tunteeikin olonsa ulkopuoliseksi niin ensisijaisessa kuin toissijaisessakin maailmassa. Hänen ulkopuolisuutensa näkyy esimerkiksi hänen saavuttuaan Huvipuistoon ja pelätessään ihmisten katseita (N, 84—85) ja toissijaisessa maailmassa Dharanin lukiessa kiveen kaiverrettuja asioita (N, 176).

Vanhan kulttuurin kurssissa Andelle tyypillistä on epätietoisuus. Vanhan kulttuurin kurssin todellisesta tarkoituksesta pysytään hiljaa jopa kun tehtävän edellyttämälle matkalle on jo lähdetty. Hänen tarinassaan on henkilöitä, jotka toimittavat tietoa historiasta, kuten esimerkiksi Vuoma, mutta nämä toimivat harvakseltaan ja pimittävät paljon tietoja. Myöskään Niilakselle tietoja ei tarjota suoraan, vaan hänen on itse pääteltävä saamistaan vihjeistä, mitä hänen olisi selvitettävä. Jättämällä protagonistin neuvomatta, hahmot antavat Andelle vapauden tehdä virheitä, jotka olisivat vältettävissä. Täten päähenkilö tietää maailmasta vain ne asiat, jotka pystyy itse havainnoimaan.

2.3.4 Rakenne ja matkanteko

Suuri osa tavoitteellisen seikkailufantasian tarinasta keskittyy joukkoon ystäviä paikassa, jossa heitä ei häiritä. Vaikka konkreettinen matka onkin tavoitteelliselle seikkailufantasialle tyypillinen trooppi, se toimii myös metaforana kasvamiselle. Kirjaimellinen matkanteko tarjoaa protagonisteille tilaa aikuistua (Mendlesohn 2008, 7). Kohdeteoksissani tämä on erityisen keskeistä hahmojen nuoren iän vuoksi.

Nokkosvallankumous jakautuu rakenteeltaan kahteen osaan. Ensimmäinen osa käsittelee Nokkosten kasvua ja Dharanin ja Vayun tutustumista toisiinsa ja toissijaiseen maailmaan, ja osa päättyy heidän välirikkoonsa ja portaalin särkymiseen. Toinen osa puolestaan käsittelee Dharanin ja Vayun uudelleenkohtaamista sekä Nokkosten taistelua Korotratoa vastaan.

Nokkosvallankumouksen Vayu ja Dharan ovat nuoria, samoin miltei kaikki heidän ystävänsä ja muut kontaktinsa, lukuun ottamatta vankileireiltä selviytyneitä aikuisia sekä kaupunkilaiskontakteja. Päähenkilöiden nuoruus on tyypillistä nuortenkirjallisuudelle. Nokkosten Huvipuistoa voisi kuitenkin pitää eräänlaisena tuollaisen matkan versiona: joukko eri-ikäisiä lapsia ja nuoria on kokoontunut samaan tilaan, ja he kasvavat yhdessä aikuisiksi. Toisaalta he myös ovat kontaktissa ulkomaailmaan ja haalivat sieltä uusia jäseniä, joten eristäytyminen ei ole niin voimakasta kuin se yleensä on. Sen sijaan Dharanin ja Vayun matkat toissijaiseen maailmaan ovat eristäytyneitä ja pääasiassa kahdenkeskeisiä. Matkatessaan toissijaisessa maailmassa he saavat kyllä tietoa maailmasta ja sen tavoista, mutta keskeistä on se, miten he itse kehittyvät ja millä tavoin se vaikuttaa heidän toimiinsa ensisijaisessa maailmassa. Myös sekä Dharanin että Vayun omat matkat Huvipuiston ulkopuolelle ovat keskeisiä kasvukokemuksia, vaikka he eivät fyysisesti pysyttäydykään erossa muista ihmisistä, henkisesti he säilyttävät välimatkan ja jatkavat prosessiaan itsekseen. He myös tekevät yhdessä matkan, joka sisältää matkaamista niin ensisijaisessa kuin toissijaisessa maailmassakin. Tämän matkan jälkeen he, samoin kuin heitä Huvipuistossa odottaneet muut nuoret, ovat valmiita haastamaan Korotraton. Kasvaminen on lisännyt heidän osaamistaan ja ymmärrystään. Sekään ei silti ole tapahtunut erillään muista ihmisistä, vaan on vaatinut avun kysymistä muilta henkilöiltä.

Vanhan kulttuurin kurssi jakautuu rakenteeltaan useaan osaan: alkumerkintään, perusopintoihin, syventäviin opintoihin, opinnäytteeseen ja loppumerkintään. Nämä osat rakentuvat vanhan kulttuurin kurssin ja noaidiopintojen vaiheiden mukaan. Ensimmäinen osa on takauma Anden lapsuudesta, toinen osa käsittelee hänen tutustumistaan Lovikiin ja vanhan kulttuurin kurssin alkua, kolmas osa

opeteltavien taitojen syventämistä, neljäs osa niiden hyödyntämistä käytännössä ydinpommin purkamiseksi, ja viides osa näiden tapahtumien jälkeiseen elämään. Teoksen alussa Ande on vielä normaalissa arkiympäristössään, ja teoksen loppupuolella vanhan kulttuurin kurssin osallistujat lähtevät keskenään luonnonsuojelualueelle. Huomioitavaa kuitenkin on, että Anden ystäväpiiri ei tavallisestikaan ole järin laaja: pääasiassa hän seurustelee vain kämppäkaverinsa Niilaksen kanssa. Täten ulkomaailman epäilykset eivät liiemmälti hänen todellisuuteensa tunkeudu.

Konkreettinen matkanteko myös erottaa protagonistit muusta maailmasta, jolloin heillä ei ole keinoja kyseenalaistaa tapahtumia sillä heille ei ole tarjolla todisteita joihin verrata omalta lähteeltään saamiaan tietoja. Tyypillisesti kaivattu informaatio saadaan matkalla, sitä tulkitaan matkalla ja sitä levitetään matkalla, turvassa kiusallisilta kysymyksiltä joita ulkomaailma saattaisi esittää. (Mendlesohn 2008, 7–8) *Nokkosvallankumouksesta* löytyy herkullinen esimerkki, joka rikkoo tätä kaavaa. Vayun ja Dharanin tavattua toissijaisessa maailmassa Vayun siskopuolen Pavanin kolmikolle tulee kiire palata ensisijaiseen maailmaan ja Nokkosten Huvipuistoon. Vayulla ja Dharanilla ei kuitenkaan ole aavistustakaan, kuinka toissijaisesta maailmasta poistutaan. Sen lisäksi että Pavan toimii autoritäärisenä hahmona, hän myös kiusallisella tavalla kyseenalaistaa kaksikon ymmärtämyksen ensisijaisen ja toissijaisen maailman välisestä matkustamisesta. (N 185.)

Vanhan kulttuurin kurssissakin matkantekoa on monenlaista. Kurssille osallistujat matkaavat yhdessä kohti parempaa osaamista ja tietämystä, harjoittaessaan kuntoa ja erätaitojaan. Vaikka he kurssin alussa ovat vielä yliopistolla ja tekemisissä muidenkin kanssa, kurssi vie paljon heidän aikaansa ja saa heidät lähentymään toisiinsa. Esimerkiksi Anden aluksi kaihtama Duoma muuttuu kurssin edetessä hänen ystäväkseen. Myöhemmin kurssin aikana heidät puolestaan lähetetään eristyksiin muista ihmisistä luonnonsuojelualueelle. Tällöin he eivät voi kyseenalaistaa saamiaan tietoja muiden näkemysten perusteella. Erityisesti Andelle kokemus on erikoinen, sillä hän pyrkii jatkuvasti kyseenalaistamaan kuulemiaan asioita; tämä näkyy esimerkiksi hänen noaidikoulutuksensa alussa, kun hän kyselee Lodvikilta perusteluja (esim. VKK, 122).

2.3.5 Pahuus, uudistaminen ja hyvinvointi

Tavoitteelliselle seikkailufantasialle on tyypillistä myös pahuuden ilmeneminen tarinassa. Tyypillisesti tavoitteellisessa seikkailufantasiassa on joku konkreettinen, paha henkilö, jota vastaan tarinan päähenkilön on käytävä. Niin *Nokkosvallankumouksessa* kuin *Vanhan kulttuurin kurssissakaan* tällaista pahuuden henkilöitymää ei ole. Molemmissa teoksissa käydään kyllä jotain

pahaksi katsottua vastaan, mutta molemmissa vastustaja on kasvoton. *Vanhan kulttuurin kurssissa* vastustaja näyttäytyy passiivisena. Yhteiskunnan valtaapitävät ovat jättäneet yhden ydinpommin purkamatta voidakseen käyttää sitä tarpeen tullen, ja Ande ystävineen keskittyy tuhoamaan sen. Tuhottava pahuus on siis konkreettisesti pommi. Välillisesti taistelu kohdistuu myös yhteiskunnan valtaapitävään eliittiin, mutta heitä kohtaan isku on vain pieni raapaisu. Myös Niilaksen toimet kansalaisille kerrottujen valheiden paljastamisesta pyrkivät kohti yhteiskunnan muutosta. Henkilöt kohtaavat toisinaan kasvottomia vartijoita ja sotilaita, jotka toimivat vakiintuneen yhteiskuntajärjestyksen puolesta. Nämä hahmot eivät kuitenkaan saa tarinassa suurta roolia, eivätkä näyttäydy todellisena uhkana, ainoastaan hidasteina. Ainut tarinassa merkittävässä roolissa oleva pahan puolella oleva henkilö on Anden rakastettu Kristin. Hän on kurssin osallistujien joukossa oleva virallisen hallinnon puolella oleva kätyri, jonka henkilöllisyyttä arvaillaan liki koko kirjan ajan. Hän ei kuitenkaan näyttäydy yksiselitteisen pahana, eikä häntä vastaan käydä kamppailua: vaikka petturi pyritään saamaan selville, toimet eivät ole järin aktiivisia ja tämän henkilöllisyys selviääkin vasta, kun sillä ei enää ole merkitystä. Ande tovereineen hautaa Kristinin tämän kuoltua säteilyyn, ja Ande miettii häntä usein vielä kaupunkiin palattuaankin. Hän kokee, että naisella oli ollut omat ihanteensa, joiden vuoksi oli uhrautunut, ja kyseenalaistaa jopa näiden vääryyden (VKK, 285). Kristinin pahuus siis ei ole selkeää tai yksiselitteistä, vaan hänessä on monia puolia.

Nokkosvallankumouksessa pahoja puolestaan ovat kasvoton, ylikansallinen Korotrato ja näiden lakeijat, perinistit. He hallitsevat kaikkia resursseja ja kieltäytyvät jakamasta niitä niiden kanssa, jotka eivät suostu alistumaan heidän valtaansa. *Nokkosvallankumouksen* lopussa on konkreettinen taistelu kapinallisten ja Korotraton välillä. Korotraton koneistosta ei silloinkaan eriydy yksittäisiä ihmisiä: ”Sitten Korotrato tuli. Miten äkkiä he olivat siinä niillä mustilla autoillaan, panssarivaunujen telaketjut survomassa maata, rekkalastillisia miehiä mustissa vaatteissa, kaikki mustissa [--]” (N, 428) ja ”Korotraton kummaltakin sivustalta nousi hahmoja [--] ja alkoivat ampuu Korotraton selustaa. [--] [M]aa oli mustanaan Korotraton ruumiita [--]” (N, 429). Korotraton edustajat eivät hetkeäkään näyttäydy yksilöinä, ja suurimman osan ajastaan he viettävät piilossa autoissa tai panssarivaunuissa. Nokkosten voitettua taistelun Korotrato palaa vielä takaisin, mutta henkiin jääneet Nokkoset kerääntyvät panssarivaunujen ympärille, kunnes nämä lopulta perääntyvät. Käytännössä Korotrato siis on se suuri, yksittäinen paha, jota vastaan taistellaan. Se vain koostuu useista ihmisistä.

Tyypillistä tavoitteelliselle seikkailufantasialle on, että teoksen alussa vallitsee tunne tasapainoisuudesta, joka kuitenkin paljastuu vain pientä aluetta koskevaksi. Tämä johtaa vähitellen maailman palauttamiseen, ei sen uudistamiseen (Mendlesohn 2008, 3).

Nokkosvallankumouksessa tasapainoa ei oikeastaan ole. Toisaalta voidaan ajatella, että Vayun turvallinen elämäntilanne yhdessä äitinsä kanssa on hänen maailmassaan tasapainoa, samoin Dharanin Nokkoset ovat asettuneet tukikohtaansa Huvipuistoon ja pystyvät rauhallisesti edistämään muutosta. Maailma heidän ympärillään ei kuitenkaan ole tasapainossa, ja se vaikuttaa heihin jo aivan teoksen alusta lähtien. Korjaus jota he suunnittelevat maailmaan myös muistuttaa enemmän uudistusta kuin aiemman palauttamista, sillä he ovat kiinnostuneita esimerkiksi uudistuvista energiavaroista (esim. N, 77—78, 107 ja 109). Samalla kuitenkin maailmaa pyritään palauttamaan entiselleen esimerkiksi sillä, että he haaveilevat elävämmästä luonnosta ja suhtautuvat auringon ilmaantumiseen suurella innolla (N, 411). Kiinnostavaksi asian tekeekin siis se, että teos samaan aikaan tarttuu näihin tavoitteellisen seikkailufantasian piirteisiin että kääntää ne ympäri, ja lopulta on epäselvää noudatetaanko vai rikotaanko niitä.

Vanhan kulttuurin kurssi sen sijaan hyvin selvästi kuvaa Anden maailma tasapainoisuutta opiskelijajuhlineen ja -piloineen, ja vähitellen käyvät ilmi ympäröivässä maailmassa vallitsevat ongelmat ja mädännäisyydet. Teoksen alussa Anden kehittymispyrkimykset saavat alkunsa ulkopuolelta, sillä hänen on ryhdyttävä suorittamaan opintojaan, jotta saisi pitää opiskelustatuksen VKK, 18). Anden tasapainoisessa maailmassa hän itse elää yliopistolaisten keskuudessa. Yliopiston porttien ulkopuolella puolestaan on muu Anaren kaupunki, jonka katuja työvelvolliset pitävät vallassaan pelolla. Edes miliisi ei uskalla puuttua heidän toimiinsa (VKK, 43). Ande tietää, että opiskelijastatuksen menettäminen johtaisi hänetkin työvelvollisten joukkoon, kurjempiin oloihin kuin yliopistolla: ”Hän menettäisi asuntolapaikkansa, saisi siirron johonkin tautiseen kaupungin yhteisasuntolaan ja elämä olisi kituuttamista ruokakortin perusbonuksilla, joihin saisi lisiä satunnaisia työpalvelusuorituksia vastaan.” (VKK, 18). Opiskelijat ja työvelvolliset ovat jatkuvissa riidoissa keskenään, jonka vuoksi esimerkiksi yksin kaupungilla liikkuminen ei ole välttämättä turvallista (esim. VKK, 42). *Vanhan kulttuurin kurssin* alun tasapainoisuudessa Ande on tietoinen ulkopuolisen maailman ongelmista, mutta ne eivät kosketa hänen välitöntä elinpiiriään. Kun hänen opiskelijastatuksensa on uhattuna, hän alkaa paremmin tiedostaa ongelmia. Lisäksi saman uhan vuoksi hänen pitää hakeutua vanhan kulttuurin kurssille ja yhdyskuntapalveluun, jotka molemmat avartavat hänen ajatuksiaan ja auttavat häntä näkemään ympäröivän maailman uhkia. Koko vahan kulttuurin kurssin tarkoituksena on kouluttaa sissijoukko, joka pystyy matkaamaan kielletylle erämaa-alueelle jätetyn ydinpommin luo ja purkamaan sen. Kyseessä vaikuttaa olevan enemmänkin palauttaminen kuin uudistaminen: kun ydinpommi on purettu, on palattu tilaan, jossa hallinnolla ei ole käytössään lopullista asetta erimielisyyksien ratkomiseksi. Samaan on teoksen maailmassa pyritty

aieminkin, niin kutsutun Reformaation aikana. Sen tarkoituksena oli ”yhteiskunnan sosiaalisen tasa-arvon ja demokratian palauttamisprosessi” (VKK, 239). Molemmilla kerroilla kyse siis on aiemmin olleiden asioiden palauttamisesta, ei suoranaisesta uudistamisesta.

Vanhan kulttuurin kurssissa myös Niilaksen toimien voidaan katsoa liittyvän tähän. Hän hakeutuu teoksen toisessa osassa harjoitteluun Medianetiin, joka lähettää uutisia ja muita ajankohtaisohjelmia. Hänen halunsa vaikuttaa asioihin on ilmeinen, sillä jo saatuaan harjoittelupaikan, hänellä on tavoite: ”Minä teenkin kuule yhteiskunnallisesti merkittäviä uutisia” (VKK, 110). Niilas ei ole teoksen päähenkilö, joten emme voi tutustua häneen yhtä syvällisesti kuin Andeen, mutta vaikuttaa siltä, että teoksen alussa hänenkin maailmansa sisältää lähinnä tavanomaista opiskelijaelämää. Toki hän opiskelee aktiivisesti ja saa ansioillaan harjoittelupaikan, johon suhtautuu vakavasti, mutta vasta sen myötä hän alkaa paneutua epäkohtiin ja rikkeisiin sekä niiden tutkintaan. Osoittautuu kuitenkin, että merkittäviä juttuja ei ole niin helppoa päästä tekemään:

Me valmistelemme vain Reformaatio-juttuja syksyä varten. Siellä on kilometritolkulla kuvaa viimeisen ydinmiinan purkamisesta, paraateista ja ilitulituksista. Me kerromme, miten paljon paremmin on nyt, kuin kaksikymmentä vuotta sitten, jolloin epäoikeudenmukaisuus ja korruptio rehoitti. Paskat. Lyön vetoa, ettei mikään ole muuttunut. (VKK, 126.)

Niilas suhtautuu kuitenkin siis Reformaation ihailuun kyseenalaistaen, ja on siten hedelmällinen maaperä kyseenalaistavien viestien vastaanottamiseen. Myöhemmin hän kartoittaa tietämystään Medianetin toimintatavoista ehdottamalla, että työvelvollisten ja opiskelijoiden välinen välienselvittely strukturoitaisiin uutisiin niin, että näyttäisi siltä kuin mellakoitsijat hyökkäisivät kaupungintalon ja Kansalliskaartin kimppuun. Tällä tavoin hän saa selville, että Medianet lähettää manipuloitua tietoa, ja pystyy itse myöhemmin käyttämään tietoa apuna levittääkseen oikeellista tietoa. (VKK, 150—152.) Hän on myös saanut näytölleen viestin, jossa kysytään ”miksi elintarvikepulaa tarvitaan”, (VKK, 154) ja tämän innoittamana hän on ryhtynyt merkitsemään muistiin ruokavarastoihin kohdistuneiden tihutöiden ajankohtia (VKK, 153). Hän on huomannut, että ”joku tai jotkut haluavat, että maailma näyttää ihmisistä kaoottiselta. Se vie huomion oleellisemmilta asioilta” (VKK, 151). Tällaisia asioita ovat esimerkiksi ruoan oleminen kortilla sekä korkea työttömyys (VKK, 151). Samaan aikaan kaupunkiin ollaan julistamassa ulkonaliikkumiskieltoa, nimellisesti mellakoiden estämiseksi mutta todellisenä syynä pidetään sitä, että byrokraattien ote on lipsumassa, mahdollisesti keskinäisen kahinan vuoksi (VKK, 155). Tämä linkittyy Anden kokemuksiin hallinnosta ja sen kyvystä saada kansalaiset uskomaan, että he ovat korjanneet asiat.

Myöhemmin Niilas saa näytölleen toisen viestin, jossa lukee ”katso päiväykset purkeista” (VKK, 217). Hän alkaa tarkastella asiaa, ja lopulta löytääkin tuotteen, jota ei pitäisi olla olemassa – tuli oli tuhonnut koko kyseisen erän (VKK, 217). Tutkittuaan asiaa enemmän hän saa selville, että tuotteen on toimittanut Virgesiidan Kauppakeskus, ja sitten postilaatikosta löytyy Virgesiidan kulkulupa sekä Medianetin osto-oikeuskortti Kauppakeskukseen (VKK, 217). Niinpä hän ja Ande käyvät ostoksilla hankkimassa tuotteita, joiden ei pitäisi olla olemassa (VKK, 212—213). Anden ja Niilaksen tehtävät linkittyvät yhteen Niilaksen tutkittua Keskusviraston tietokantoja: hän on yhdistänyt heidän Miessin ullaolla kuulemansa miehet Mikin, Joen ja Joken Miklos Vuomaan ja Johka Leammiin, ja näiden kautta löytänyt näiden nuoruudenystävän Hans-Jan Jokerin, joka on paraikaa komennuksella Keskusviraston tietoyksikössä, ja on myös huomattavan pätevä tietotekniikan kanssa (VKK, 218—219). Hän epäilee Jokerin syöttävän hänelle tietoja, jonka Vuoma myöhemmin vahvistaa:

- [--] Heitä on eri tehtävissä.
- Kuten Niilas, jolle syötätte vihjeitä?
- Tietoon pitää kasvaa sisältä päin. Auktoriteettien antama tieto on Liittovaltion tapa vakuuttaa omasta valikoidusta totuudestaan. (VKK, 242.)

Niilas saa myös haltuunsa reformaatiota edeltävän videon jossa kaupungin johto heiluttaa kansalaisille, ja vertaa sitä tuoreempaan, huomaten, että samat ihmiset ovat vallassa myös kaksikymmentä vuotta myöhemmin. Hän pitää tätä omituisena ja ihmettelee, miten samat ihmiset voivat olla vallassa aina (VKK, 223). Hänen kyseenalaistava asenteensa kasvaa teoksen mittaan, ja lopussa hän esittääkin televisiossa keräämänsä todisteet ruokahävikin kummallisuudesta: palaneista kasvihuoneista ja niiden tuottamiksi merkityistä tuotteista. Hän haluaa olla esillä ja vaikuttaa muiden ihmisten asenteisiin ja ajatuksiin. Hänen asenteensa kaupungin johtoon sekä joihinkin yhteiskuntajärjestyksen epäkohtiin vaikuttaakin mielestäni enemmän uudistavalta kuin palauttavalta: teoksen maailma on sisältänyt korruptiota aina, mutta Niilas pyrkii muuttamaan maailmaa läpinäkyvämmäksi ja vähentämään korruptiota.

Suurin osa tavoitteellisesta seikkailufantasiasta assosioi kuninkaan maan hyvinvointiin, ja paikan moraalisuuden sen olosuhteisiin (Mendlesohn 2008, 35). Niin *Nokkosvallankumouksessa* kuin *Vanhan kulttuurin kurssissakaan* ei ole kuningasta kuin nähdäkseni muutakaan vastaavaa vallan henkilöitymää, sillä molemmissa hallitsee jokin kasvoton joukkio. Toisaalta näiden joukkojen toimet ovat mielivaltaisia ja omaa etuaan tavoittelevia, kuten voisi kuvitella myös huonon kuninkaan ratkaisujen olevan. Koska hallitsevat tahot eivät ole hyviä, eivät myöskään maat ole järin hyvinvoivia.

Moraalisuuden ja olosuhteiden välinen suhde sen sijaan on selvä. *Nokkosvallankumouksessa* suuri osa maan väestä on korruptoitunutta, vain omaa etuaan tavoittelevaa, tai yleisesti ilkeää sorttia. Esimerkkejä tästä ovat esimerkiksi kaupungissaan turvassa elävät perinistit (esim. N, 41), Vayua kiusaavat pojat (esim. N, 9—11) sekä se, että Vayun perhe ei saa omaa osuuttaan kerätystä sadevedestä sillä Vayu ei ole riittävän voimakas vaatimaan sitä (N, 35). Huonosti käyttäytyvät ihmiset luonnollisesti huonontavat elinolosuhteita, ja valtaapitävien tahojen itsekeskeinen käytös on suoraan vaikuttanut maailmaan, joka on saastunut ja taantunut. Täten moraalittomuus on vaikuttanut maailmaan niin käytännötasolla kuin vertauskuvallisemminkin.

Vanhan kulttuurin kurssissa puolestaan kaupungissa olosuhteet ovat niin tulehtuneet, että kaduilla kulkeminen on vaarallista. Eri yhteiskuntaluokkiin kuuluvien kansalaisten välillä on tappeluita, ja myös väkivaltaissävytteisiä mielenilmauksia on paljon. Väkivaltaisuuksia hallitsemaan tarvitaan usein Kansalliskaarti, sillä miliisi ei halua puuttua paskasakin puuhiin (VKK, 43). Kaupunkiympäristö näyttäytyykin ankeana, eikä kaupungin keskustaosissa liikuta paljoa teoksen aikana. Hallitsevat tahot myöskin pimittävät ruokaa kansalaisilta (VKK, 153—154), ja huhut tästä kimmastuttavat kansalaisia (VKK, 42).

Maisemalla on ollut klassisessa tavoitteellisessa seikkailufantasiassa oma roolinsa. Lewisin Narnia-sarjassa maiseman tarkoituksena oli olla hyödyllinen, aiheuttaa reaktioita sekä tarjota olennaista informaatiota olennaisista asioista, kuten Valkean Velhon voimista. Se ei kuitenkaan ole itse toimija, vaan sen puolesta toimitaan. Tolkienin *Taru sormusten Herrasta* -trilogiassa puolestaan käytetään myöhemmässä tavoitteellisessa seikkailufantasiassa dominoivaa tapaa, jossa maisema osallistuu seikkailuun, esimerkiksi indikoimalla pahuutta tai vaikuttamalla. (Mendlesohn 2008, 34—35.) Käsittelen kohdeteosteni luontoa ja kaupunkia enemmän neljännessä luvussa, mutta tulkitSEN tässä yhteydessä niitä suhteessa luonnon rooliin tavoitteellisessa seikkailufantasiassa.

Nokkosvallankumouksen maisema kuvataan jo teoksen alussa aktiivisena. Vayun paetessa kiusaajiaan ”[m]etsän jäänteet kuolivat edestäni, tulin aukealle, eikä edes maa voinut pitää puoliani? Antaisin minä sille silti anteeksi” (N, 10). Vayu suhtautuu siis maahan muunakin, kuin alustana jolla kulkee: hän toivoo siltä liittolaisuutta, ja pitää siitä itse. Myöhemmin samassa luvussa, kun Vayu on livahtanut säteilyalueelle, säteily esiintyy toimijana: ”[o]lin siellä missä säteily yleisen käsityksen mukaan alkoi vaikuttaa, missä se vääntäisi epämuodostuneeksi hintelän ruumiini, pudottaishiukset päästäni, hampaat suustani, saisi veren vuotamaan silmistäni [--]” (N, 11). Säteily kuvataan tässä

vihamielisenä toimijana, erillisenä ystävällisemmästä luonnosta. Maiseman ei kuitenkaan ajatella itse korjaavan itseään, vaan se on henkilöiden tehtävänä. Täten maiseman puolesta toimitaan eikä se toimi itse. ”Mutta mitä pikemmin me aloitetaan, sitä nopeammin me voidaan parantua. [--] Meillä on mahdollisuuksia tuottaa energiaa tavoilla jotka ei vahingoita ketään, halvoilla, tehokkailla tavoilla.” (N, 377.) Tässä Dharan pyrkii toimimaan maiseman puolesta, tekemään siitä jälleen samankaltaisen kuin ennen. Maiseman on myös vaikea korjata itseään, kun ihmiset toimivat sitä vastaan, jatkamalla vahingollisia toimintatapojaan niin hyvin kuin mahdollista: ”[v]anhat säännöt eivät voi päteä uuteen maailmaan [--]” (N, 376). Toisaalta maisema myös toimii itse: etelässä on nähty aurinko (N, 411).

Maisema on keskeisessä roolissa myös *Vanhan kulttuurin kurssissa*. Teoksen maailma jakautuu selvästi kahteen erilliseen tilaan: luontoon ja kaupunkiin. Kaupungin kuvaus on teoksessa vähäistä, sillä se on Andelle tuttu jo useampien vuosien ajalta. Luonnossa liikkuminen sen sijaan ei ole Anaressa kovin suuressa suosiossa. Kun Anden pitää ensimmäisellä tiedostamallaan matkalla toissijaiseen maailmaan ajatella jotakin tuttua luolaa ja ryömiä syvälle sen sisään, hänen mieleensä tulee ensin sodanaikainen kallioon louhittu bunkkeri, jossa hän oli käynyt yläkoulun retkellä, sitten Anaressa oleva luola, jossa he pitivät juominkeja ennen kuin sen suuaukko muurattiin umpeen, ja lopulta lapsuutensa pieni luola kotikylässä Suomanjargassa (VKK, 93—94). Luontoa, kuten trooppista saarta ja tippukiviluolastoja, kohdataan myös Anden matkojen toissijaiseen todellisuuteen aikana, ja tällöinkin sitä kuvaillaan eläväisesti. Tällaisissa tapauksissa maiseman osallistuminenkin on selkeää: esimerkiksi tippukiviluolasto, jonka katosta valuu mönjää, kuvaa haavoittunutta Duomaa, ja Anden tukittua reiän kivellä sekä siirrettyään kivet vuoto loppuu ja mönjä valuu tiehensä luolan suuaukon kautta (VKK, 259). Tässä tapauksessa toissijaisen maailman maisema esiintyy ensisijaisen maailman henkilön sisimmän kuvana ja toimii aktiivisesti. Kuitenkin myös Ande toimii luolaston puolesta estäessään mönjää valumasta sinne, sillä muuten se ei saisi pidettyä itseään tyhjänä.

Olen tässä luvussa hahmotellut erilaisia mahdollisia maailmoja suhteessa *Nokkosvallankumoukseen* ja *Vanhan kulttuurin kurssiin*, ja päätynyt siihen, että molempien teosten maailmat ovat moninaisemmat kuin päältäpäin voisi olettaa. Lisäksi olen vertaillut niitä tavoitteellisen seikkailufantasian lajityyppiin, premissinäni se, että molemmat teokset ovat omanlaisiaan matkakertomuksia. Tutkimusteni valossa tämä onkin totta, ja matka näkyikin teoksessa niin käytännön tasolla, maailmojen sisällä ja niiden välillä, kuin myös kasvun teemoina.

3 *Vanhan kulttuurin kurssi ja Nokkosvallankumous* tieteiskirjallisuutena

3.1 Tieteiskirjallisuuden määrittely

Tieteiskirjallisuuden synty voidaan sijoittaa 1800-luvun puolivälin paikkeille, sillä ensin tarvitaan käsitystä historiallisesta muutoksesta, vasta sitten voidaan alkaa ajatella tulevaisuudessa mahdollisesti tapahtuvaa muutosta (Mendlesohn 2009, 13). Kun ihmiset ajattelivat menneisyyden vaikuttaneen nykyhetkeen, he saattoivat myös ajatella nykyhetken vaikuttavan tulevaisuuteen, ja saattoivat täten ryhtyä suunnittelemaan sitä. Historiallisen kirjallisuuden sekä tieteiskirjallisuuden synty tapahtuikin samalla vuosisadalla. Tieteiskirjallisuudessa pidettiin selvänä, että tulevaisuus tulee eroamaan nykyhetkestä, ja että olemassa on useita mahdollisia tulevaisuuksia joiden tutkiminen saattaa olla arvokasta. Tieteiskirjallisuus käsittää minkä tahansa aikakauden, myös omansa, uniikkina ja sen normit muutoksille alttiina, ja siten aiheena tiedolliselle tutkiskelulle. (Malmgren 1991, 4.)

Darko Suvin määrittelee tieteiskirjallisuuden siten, että sen tapahtumapaikka tai päähenkilöt eroavat merkittävästi empiirisen ajan sekä mimeettisemmän fiktion vastineistaan, mutta samaan aikaan eivät ole, toisin kuin muissa fantastisissa lajeissa, mahdottomia kirjoittajan tiedollisten käsitysten mukaan. Tieteiskirjallisuus on siis eräänlainen kehitetty oksymoron, esimerkiksi inhimillistetty epäihminen, ja täten tarjoaa tilan vahvalle vieraannuttamiselle, jonka ajan tiedolliset käsitykset validioivat. (Suvin 1979, viii.) Tieteiskirjallisuutta nimitetäänkin kognitiivisen etäännyttämisen kirjallisuudeksi. Vieraannuttaminen esiintyy tieteiskirjallisuudessa sekä piilevänä asenteena että määräävänä muodollisena välineenä, mutta lisäksi siinä nähdään jokaisen aikakauden normit uniikkeina ja muuttuvina ja täten kognitiivisen näkemyksen kohteina. Tieteiskirjallisuus keskittyy epävakaisiin ja tulevaisuutta suuntaaviin elementteihin empiirisessä ympäristössä, ja sitä onkin pääasiassa löydettävissä ajanjaksoilta, joita määrittävät suuret muutokset. Tieteiskirjallisuus käsittelee selityksentarpeessa olevia ilmiöitä ongelmina joita se tutkii, sen sijaan että se tarjoaisi niille suoraan määritelmän. Tieteiskirjallisuus on täten kirjallisuutta, jonka välttämätön ja riittävä ehto on vieraannuttamisen ja kognition läsnäolo ja vuorovaikutus, ja jonka pääasiallinen muodollinen työkalu on kuvitteellinen kehys, joka eroaa kirjailijan empiirisestä ympäristöstä. (Suvin 1979, 4—8.) Lisäksi jokainen tieteiskirjallisuuteen kuuluva teos tarvitsee innovaation, joka on kognitiivisella logiikalla perusteltu. Näitä innovaatioita hän nimittää termillä novum. Novumin tehtävä on aiheuttaa etäisyyttä lukijassa: se on siis jokin kirjoittajan ja implisiittisen lukijan arkitodellisuudesta poikkeava asia, joka esiintyy teoksessa merkittävässä roolissa. Tämä innovaatio liittyy teoksessa koko sen maailman, tai

ainakin se ratkaisevan tärkeiden osien muuttumiseen. Koska jokaisen teoksen novum syntyy uniikisti, sitä on mahdotonta määritellä tiukasti. Teoksessa ilmenevä novum voi kuitenkin olla vahvuudeltaan eritasoinen, aina omituisista vekottimista, ilmiöistä ja suhteista päähahmojen erilaisuuteen, tai oikeastaan mihin tahansa uuteen ja tuntemattomaan suhteessa kirjailijan maailmaan. Vaikka novumia perustellaan tieteellisellä metodilla, sen ei tarvitse perustua mihinkään oikeaan tieteelliseen faktaan tai edes hypoteesiin, vaan kyse on siitä, kuinka tieteellinen kognitio on teoksessa läsnä metodin merkinä tai korrelaationa. (Suvín 1979, 63—65.) Robert M. Philmusin erottelun mukaan luonnollinen kirjallisuus, tieteiskirjallisuus ja fantasiakirjallisuus eroavat toisistaan siten, että luonnollinen kirjallisuus ei vaadi tieteellistä selitystä, fantasiakirjallisuus ei salli sitä ja tieteiskirjallisuus sekä sallii että vaatii sen (ks. Suvín 1979, 65).

Tieteiskirjallisuus on myös määritelty moodiksi tai meneillään olevaksi keskusteluksi sellaisen lajityypin sijasta, jossa teoksella on tietynlainen pohja jossa voidaan olettaa esiintyvän tiettyjä juonikuvioita ja tarkasti rajattuja trooppeja. Tieteiskirjallisuuden teokset ovat vastavuoroisesti toisiinsa viittaavia, ja saattavat olla lajityypin tutkijan kirjoittamia. Usein ne ovat saaneet aikaan fanit, jotka ostavat tieteiskirjallisuutta. Lukijan odotuksia hallitsee enemmänkin se, miten tapahtuma on kuvattu kuin, se mitä tapahtuu. Tieteiskirjallisuus on jatkuvasti erilaisten tutkija- ja harrastajaryhmien taistelukenttänä. (Mendlesohn 2003, 1.) Toisin kuin useimmilla lajityypeillä, tieteiskirjallisuudella ei ole selkeää kaavaa, jota romaanien voi pääasiassa olettaa noudattavan, kuten vaikkapa kauhu-, mysteeri- tai romanssikirjallisuudella. Sen sijaan tieteiskirjallisuus poimii juonen rakenteet tarkoitukseen sopivista lajityypeistä, joten on syytä tarkastella, onko tieteiskirjallisuudella lainkaan omaa kerrontatapaansa. Kuitenkin, mikäli tieteiskirjallisuus voidaan tunnistaa kerronnasta, on sen kerronnan keskiössä vahvasti ihmeentuntu. Tämä oli yleistä varhaisessa tieteiskirjallisuudessa, joka keskittyi pääasiassa uuden asian keksimiseen tai saapumiseen uuteen universumin kolkkaan. Ihmeentuntu on kuitenkin hauras asia, jonka saavuttaminen tuttuuden kautta on hankalaa; vaikka jonkin aikaa se voidaan saavuttaa suuremmilla ja useammilla uusilla keksinnöillä ja symboleilla, syvään juurtunut reaktiotapa voi aiheuttaa altistumista tylsistymiselle. Siispä tieteiskirjallisuus kehittyi siten, että ihmeentuntu ei enää ollut kerronnan keskiössä, vaan se syntyi muiden kirjallisten kaavojen rakentamana. Ensimmäinen näistä oli 1930-luvun lopussa syntynyt seurausten ajattelutapa, jossa keskityttiin esimerkiksi ydintuhon seurauksiin. Mitä jos -elementti, Suvínin termin novum, on tieteiskirjallisuudessa kriittisen tärkeää. Voikin sanoa, että tieteiskirjallisuudessa idea on sankari, ja tämä erottaa tieteiskirjallisuuden muusta samanaikaisesta kirjallisuudesta. (Mendlesohn 2003, 2—4.) Ihmeentuntu on kuitenkin edelleen tärkeää tieteiskirjallisuudelle. Sen voidaan ajatella esiintyvän silloin, kun lukija kokee innostunutta ihmetystä ymmärtäessään jonkin teoksen tapahtuman tai teon

kokonaisvaikutukset. Myös teoksen juoneen tai ideaan liittyvä paljastus, erityisesti teoksen lopussa, voi herättää kokemuksen siitä, että tieteellisessä maailmassa voi tapahtua jotain liki maagisen ihmeellistä. Kyse ei ole vain ihmeentuntua herättävän kohdan affektiivisuudesta, vaan myös koko teoksen rationalisoinnista ja suhteellistamisesta saadun tiedon ja ymmärryksen valossa. (Soikkeli 2015, 87.)

Kognitiivinen vieraannuttaminen on sidottu erottamattomaksi osaksi tieteiskirjallisuuden koodattua luonnetta: sen tyyliin, sanastollisiin keksintöihin sekä pienempien kokonaisuuksien sisällyttämiseen suurempiin. Siinä missä yksi ajatuskoe saa aikaan ylevyydentunnetta, kognitiivisen vieraannuttamisen saavat aikaan piilotetut mitä jos -kysymykset yhdessä alkuperäisen ajatuskokeen kanssa. Tiedollinen vieraannuttaminen merkitsee tuntemusta siitä että tarinan maailmassa jokin on ristiriidassa lukijan kokeman maailman kanssa. Pinnallisimmillaan tämä voi merkitä muutosta paikassa, ajassa ja teknologissa näkymissä. Mikäli nämä ovat ainoat tehdyt muutokset, syntynyt fiktio on kuitenkin luonteeltaan opettavaista ja ylikuvailevaa. Tällainen lähestymistapa syyllistyy usein tietotulviin, joissa tekstin henkilö luennoi muille asioista jotka näiden kaikkien voi olettaa tietävän, mutta joita lukijat eivät tiedä. Se on hankala välttää, ja joskus se voi olla ainoa tapa jolla kirjoittaja voi välittää informaatiota, mutta jotta tieteiskirjallisuus voisi olla todella vaikuttavaa, sen pitää toimia hienovaraisemmin. Yksi tätä varten kehitetty työkalu on tieteiskirjallisuuden kieli. Tälle on tyypillistä uudet sanat ja se, että tavanomaiset metaforat muuttuvat kirjaimellisesti tulkittaviksi – esimerkiksi jos joku antaa toiselle kätensä, tieteiskirjallisuuden lukija alkaa pohtia raajojen irrottamista – ja toisaalta uudet metaforat liittyvät teknologiaan. Ristiriidan luomisen tehokkuus riippuu kuitenkin siitä, ymmärtääkö lukija lukemansa tai onnistuuko hän täyttämään aukot keksimällä merkityksen silloinkin, kun sellaista ei ole tarjottu. Nämä menetelmät ovat tieteiskirjallisuudelle ratkaisevan tärkeitä, ja ne kasautuvat siten, että sanasto, ideat ja tapahtumapaikat ovat upotettuina tieteiskirjallisuuden kaanoniin. Tällöin jokaisen kirjoittajan ei tarvitse selittää kaikkea, ja merkityksiä voi saada aikaan siten, että informaatio vuotaa aiemmasta tieteiskirjallisuudesta uuteen teokseen. (Mendlesohn 2003, 5—6.)

3.2 Kognitiivinen vieraannuttaminen ja novum *Nokkosvallankumouksessa* ja *Vanhan kulttuurin* kurssissa

Nokkosvallankumouksen novumina on sotien pirstoma, ydinsäteilyn kuihduttama ja korruptoituneiden markkinavoimien hallitsema maailma, jossa yksilöt kamppailevat selviämisen puolesta. Novum on myös kiviverinen perimä, joka on kahden samankaltaisen lajin yhteensulautuma.

Nokkosvallankumouksessa kognitiivista vieraannuttamista aiheuttavat suurimmat ajatuskokeet ovatkin maailman kehno tila sekä eri lajien risteytymiä edustavat päähenkilöt, mutta pienempiäkin seikkoja on. Teoksen maailmassa esiintyy myös sanoja, jotka eivät kuulu arkiseen kielenkäyttöön, vaikka ne eivät suoranaisesti olekaan uusia, tai niitä käytetään arjessa toisella tavalla. Arkisesta kielenkäytöstä poikkeavia sanoja on esimerkiksi roomalainen piirityskone onageri. Toisenlaisesta käytöstä esimerkkinä ovat puolestaan huvipuistolaitteiden nimet, jotka ovat huvilaitteominaisuutensa lisäksi myös nimetty usein avaruuteen liittyvällä tavalla (esim. Aurinkomyrsky ja Kuuraketti), mutta joita käytetään hahmojen arkisessa kielenkäytössä osana heidän asuinpaikkansa maantiedettä, monet lapset esimerkiksi asuvat Aurinkomyrskyssä. Tällöin lukijan kokemuspöydässä kaukaiseen avaruuteen yhdistyvä asia yhdistyykin arkiseen elämään. Teoksessa esiintyy jonkin verran tietotulvia, jossa päähenkilöt selittävät asioita, vaikka ne ovat heille itselleen itsestään selviä. Tätä on jonkin verran pehmennetty ensimmäisen persoonan kerronnan pohdiskelevalla asenteella, jossa kertojajhenkilö muistelee ja tutkiskelee kokemaansa. Sitä helpottaa myös Nokkosten huvipuistoympäristön vieraus Vayulle, jonka kerrontaosioissa sen sisältöä käsitellään yksityiskohtaisemmin. Toissijaisen maailman suhteen selitykset – niin muiden toimittamina kuin protagonistien itse käsittelemänä – puolestaan ovat uskottavia, sillä protagonisteilla ei teoksen alussa ole lainkaan tietoa toissijaisesta maailmasta.

Vanhan kulttuurin kurssin novumina puolestaan on ydintuhon rajaama maailma, jota hallitsevat korruptoituneet ja valehtelevat henkilöt. Kognitiivinen vieraannuttaminen muodostuu ensinnäkin teoksen arkisen maailman eroavaisuudesta lukijan kokemaa maailmaa kohtaan. Tämä alkaa jo teoksen alussa, kun kuvaillaan Anden aamurutiineja: ensin hän kuittaa päätteellä vilkkuvan viestin, sitten siirtyy keittiöön syömään merileväpuristetta ja Prinssiä (VKK, 15). Vaikka nämä asiat ovatkin lukijan maailmassa mahdollisia, ne eivät ole arkisia. Lisäksi on huomioitava, että tekstin tieteiskirjallisia ominaisuuksia on käsiteltävä sen tekoajankohdasta käsin, ja 1990-luvulla päätelaitteiden ja ekologisen merileväruoan käyttö oli nykyistä vähäisempää. Myös teoksen maailma on vieras, sillä ydinsota on tuhonnut ympäröiviä alueita siten, että ainoastaan Anaren kaupunki ympäristöineen on selviytynyt. Tämä maailman ristiriita aiheuttaa vieraantumista. Kognitiiviseen vieraannuttamiseen liittyy myös teoksen kieli. Vaikka se ei monilta osin ole teosta varten keksittyä, se poikkeaa lukijan arkitodellisuudesta, sillä se pohjautuu poronhoidolliseen termistöön. Kun nämä termit on muutettu koskemaan ihmisiä, kuten Sarvipäiden paliskunnassa johon kerätään uusia vaameja ja hirvaita (VKK, 115–116), ne aiheuttavat vieraantumista. Tietotulvia teoksessa on vähemmän, ja arkisia olosuhteita kuten ruokakauppojen toimintaa ja poikkeavia ruokia ei selitellä. Sen sijaan opiskelijoiden ja työvelvollisten välisen konfliktin kuvaus, samoin kuin työvelvollisten asema, aiheuttavat jonkin verran tietotulvia. Nämä tietotulvat on jälleen naamioitu pohdintaan, kun

Ande pitää tärkeänä opiskelijastatuksensa säilyttämistä, jottei joudu tulemaan toimeen ruokakortin perusbonuksilla ja satunnaisilla lisillä työpalvelusuorituksista (VKK, 18).

3.3 Täyden tieteiskirjallisen teoksen rakenne

Täyden tieteiskirjallisen teoksen (*full sf story*) rakenteen voidaan katsoa muodostuvan neljästä osatekijästä: ristiriidasta, repeämästä, ratkaisusta ja seurauksista. Ristiriita syntyy novumista ja kognitiivisesta vieraannuttamisesta. Teoksen mittaan novumia käsitellään siten, että se joko päihitetään tai asetetaan osaksi normaalia järjestystä. Ristiriidan on oltava merkittävä teoksen kannalta, jotta se voi johtaa repeämään. Repeämässä on myös kyse kognitiivisesta vieraannuttamisesta. Se on keskeistä tieteiskirjallisuudelle, mutta ei synny pelkästään jonkin vieraan läsnäolosta, vaan vieraan maailman yhtenäisyydestä ja protagonistin suhteesta tähän vierauteen. Tällaisen lukijan kannalta täysin vieraan maailman rinnalle voidaan myös lisätä asiantuntevat hahmot, jotka ymmärtävät maailmaansa eivätkä koe tarpeelliseksi selittää sitä lukijalle. Tätä toisinaan vierastetaan, erityisesti lasten tieteiskirjallisuudessa, sillä täysin vieras maailma, jota ei selitellä, on haastava ymmärtää. Ristiriidan ja repeämän jälkeen seuraa ratkaisu. Kaikessa kirjallisuudessa on jonkinlainen ratkaisu, mutta huomattavaa on, että tieteiskirjallisuudessa tämä ratkaisu ei välttämättä koske hahmoja, vaan saattaa tapahtua maailmalle ja jättää yksilöt kamppailemaan ratkaistun, sopimattoman tulevaisuuden kanssa. Täydessä tieteiskertomuksessa ratkaisu ei myöskään ole tarinan loppu, sillä tieteiskirjallisuuden ratkaisut liittyvät tyypillisesti muutokseen ja seurauksiin. Tämä johtaa viimeiseen osatekijään, seurauksiin. Ilman niitä tarina on keskeneräinen, sillä tieteiskirjallisuudelle on keskeistä että seuraukset ovat laajempia kuin yksilön haaveen täyttyminen. Lasten ja nuorten tieteiskirjallisuudessa kuitenkin varttumisen kuvaus korvaa usein repeämän poliittisten ja sosiaalisten seurausten käsittelyn. (Mendlesohn 2009, 10—13.)

Nokkosvallankumouksessa tämä maailman ristiriita ja repeämä ja niiden tuottama kognitiivinen vieraannuttaminen esiintyy kahdella tasolla: ensisijaisen ja toissijaisen maailman tapauksissa. Ensisijainen maailma on teoksen lukijalle vieras mutta protagonisteille tuttu, ja toissijainen maailma on vieras sekä protagonisteille että lukijalle. Tällöin repeämä syntyy eri tavalla eri tapauksissa. Kun ensisijainen maailma on protagonisteille tuttu, he ovat asiantuntijoita sen suhteen ja täten heidän kannaltaan sen selittäminen on vähemmän relevanttia. Toissijainen maailma sen sijaan on vieras myös heille, joten heidän on pohdiskeltava sitä enemmän ja keskusteltava sen sisällöstä toistensa ja toissijaisen maailman asiantuntijoiden kanssa. Tällaiset tietotulvat eivät kuitenkaan ole kokonaan poissa ensisijaisesta maailmastakaan, esimerkiksi Vayu kuvailee teoksen alussa jonkin verran

säteilyalueen syntyä ja viiden vuoden takaista aikaa, jolloin oli vielä esimerkiksi kouluja (N, 10—11). Yksi merkittävä vierauden lähde teoksessa ovat kivijumalat, ja näiden risteytyvät ihmisten kanssa. Protagonistien suhde tähän vierauteen on merkittävä, sillä he molemmat edustavat tätä kiviveristä risteytymää. Heidän verenperintönsä ajaa heitä toiminnassa eteenpäin ja toimii välineenä kohti muutosta.

Nokkosvallankumouksen ratkaisuna toimii Nokkosten ja Korotraton välisen näkemyseron eskaloituminen sotatoimiksi, joissa Korotrato hyökkää kohti Nokkosten Huvipuistoa, ja Nokkoset videoivat tapahtumat ja lähettävät niitä verkossa ympäri maailmaa. Ratkaisu koskee sekä kokonaisuutta että jokaista yksilöä, sillä he ovat osallistuneet sotaan, satuttaneet itsensä ja menettäneet läheisiään, mutta tarkoituksena on ollut aikaansaada yhteiskunnallinen muutos. Lopulta Korotrato vetäytyy taistelusta ja myöhemmin kaataa tietoverkkonsa, jotta videon leviäminen pysähtyisi, ja Dharan siirtyy tuntemattomaksi ajaksi toissijaiseen maailmaan, jolloin Nokkosten johtajuus muuttuu. Yhteiskunnallisten ja sosiaalisten seurausten käsitteleminen jää kuitenkin tähän, eikä teos täten täytä täyden tieteiskirjallisuuden rakenteen viimeistä kohtaa, seurausta. Teoksessa seurauspainopisteessä ovatkin, nuortentieteiskirjallisuudelle tyypillisellä tavalla, protagonistien varttuminen aikuisiksi: Dharanin ymmärrys nöyryydestä ja kyky luottaa toisten apuun, ja Vayun voimakkuus ja kyky luottaa itseensä. On kuitenkin huomattava, että teoksen ratkaisu ei silti keskity päähenkilöiden ympärille. Teoksen mittaan muut henkilöt, erityisesti Nokkoset, nousevat tapahtumien painopisteessä keskeisimmiksi kuin Dharan ja Vayu, joilla on ratkottavanaan omia ongelmiaan toissijaisen maailman ja Korotraton vainon kanssa. Näin ollen tärkeään asemaan pääsee esimerkiksi Levar, joka on hakeroitunut Korotraton verkkoon ja on näin ollen yksi merkittävimmistä hahmoista Korotraton hämäämisen ja muihin ihmisiin vaikuttamisen kannalta. Vaikka taistelun lopputulos on senkaltainen kuin Nokkoset ovat toivoneetkin, tilanne on silti heille haastava ja sen merkitys on siinä, että taltiointi on lähetetty ympäri maailmaa, jotta muutkin voisivat nousta Korotratoa vastaan. Näin ollen Dharan ja Vayu joutuvat sopeutumaan uudenlaiseen maailmaan, jossa esimerkiksi useat heidän läheisistään ovat menehtyneet taistelussa. Dharanille hänen vastuunsa ja tapahtumien traagiset käännteet ovat liikaa, yhdessä hänen tulevaisuuden muistamisen kykynsä kanssa, ja niinpä hän joutuu vetäytymään toissijaiseen maailmaan käsittelemään tilannetta. Vayun puolestaan on sopeuduttava uuteen rooliinsa, jossa hän on voimakas ja tärkeä osa Nokkosten johtoryhmää, ja elämään ilman Dharania, jonka seuraaminen on ollut hänelle kaikkein tärkeintä. Kuolleet Nokkoset korostavat sitä, että kyse ei ole vain heidän onnistumisestaan ja oman asemansa kohentamisesta, vaan he ovat uhrautuneet sen puolesta että maailma voisi muuttua paremmaksi. Seuraukset yhteisölle ovat

musertavia, mutta universaalisti ne voivat johtaa hyvään lopputulokseen. Näiden yleisempien seurauksien käsittely kuitenkin on jätetty teoksesta pois.

Vanhan kulttuurin kurssin rakenne on samankaltainen. Myös tässä teoksessa painopiste on Anden kehityksellä nuoruudesta kohti aikuisuutta, ja tämä on merkittävin käsiteltävä tapahtumien seuraus. *Vanhan kulttuurin kurssin* ristiriita on ydintuhon runtelemassa maailmassa, jossa ihmisryhmien väliset kahakat ja hyökkäykset hallintoa ja virkavaltaa kohtaan ovat melko tavanomaisia. Anden suhde tähän maailmaan on teoksen alussa melko etäinen. Repeämää puolestaan luovat yhtäältä Anden osallisuuden yhteiskunnassa kasvaminen, ja toisaalta hänen erkanemisensa siitä uuden noaidiuskontonsa kautta. Siinä missä teoksen alussa Anden maailmassa keskeistä ovat lähinnä hänen juopottelunsa tuttaviensa kanssa, pelko opiskelijastatuksen menettämisestä saa hänet toimimaan. Tällöin hän osallistuu yhteiskuntapalveluun ja vanhan kulttuurin kurssille, ja nämä molemmat saavat hänet ajattelemaan yhteiskuntaa enemmänkin. Yhteiskuntapalvelussa hän päätyy avustamaan Lodvikia ja vanhan kulttuurin kurssilla paitsi oppimaan kansanperinnettä, myös uusia asioita yhteiskunnasta. Nämä molemmat, samoin Niilaksen toimet Medianetissä, saavat Anden tiedostavammaksi, samalla kun hän käytöksellään erkaantuu myös aiemmasta viiteryhmästään.

Vanhan kulttuurin kurssin ratkaisu puolestaan on viimeisen ydinpommin tuhoaminen. Kaikki teoksessa aikaisemmin tapahtunut on tähdännyt siihen, että Andella olisi kyky ja halu selvittää pommin laukaisukoodi ja epäaktivoida se. Ande saakin koodin selville, ja täten ryhmä pääsee tekemään pommin vaarattomaksi. Tällä on vaikutusta paitsi heihin itseensä, myös muihin ihmisiin, jotka ovat tietämättään olleet ydinpommin uhan alla. Toisaalta tämä jättää Anden selviytymään uudenlaisessa maailmassa, sillä sen lisäksi että hän tietää nyt korruptiosta, hän on myös menettänyt tyttöystävänsä. Kristin paljastuu teoksen ratkaisun hetkellä turvapolisiin kätyriksi, ja kuolee säteilyyn. Näin ollen Ande jää yksin käsittelemään paitsi suruaan myös sitä, mikä heidän suhteessaan oli todellista, ja kuka Kristin todellisuudessa oli. Henkilökohtaisella tasolla tämä ratkaistu tulevaisuus siis on epätydyttävä. *Vanhan kulttuurin kurssissakaan* ei kuvailla tapahtumien yhteiskunnallisia seurauksia, vaan keskitytään Anden henkilökohtaiseen kasvuun. Ainut viite yhteiskunnallisesta muutoksesta on Niilaksen tekemä dokumentti ruokatarvikkeiden pimittämisestä. Teoksen lopussa Ande käsittelee tunteitaan juoksuttamalla suttaan tunturilla, ja hänen rinnalleen tulevat juoksemaan hänen oma sutensa ja Lodvikin susi. Tämä näyttäytyy kasvun merkinä, sillä Ande on hyväksynyt itsensä ja sutensa täysin, ja on täysvaltainen noaidi. Teoksen aikana Ande on kehittynyt vastuuttomasta nuorukaisesta aikuiseksi, jonka käsitys maailmasta on täysin aiemmasta eroava.

3.4 Tieteiskirjallisuuden hahmot ja suhteet

3.4.1 Hahmojen väliset intiimit suhteet

Tyypillisesti tieteiskirjallisuudessa intiimit suhteet ovat marginaalissa, ja siinä missä valtavirtakirjallisuus käsittelee ihmisten välisten suhteiden koukeroita, tieteiskirjallisuuden diskurssi käsittelee hahmojen suhdetta maailmaan ja universumiin. Etualaistettuina ovat suuret tapahtumat, kuten sodat, nälänhädät tai kuukävelyt, tai keksinnöt, kuten kuolemattomuus, kontaktit avaruusolioihin tai evoluutio. Tieteiskirjallisuudessa esiintyykin romanssin täyskäännös, jossa romanssi on olemassa mutta ei tarinan keskiössä, eivätkä hahmot kapsahda toistensa käsivarsille kohdassa jossa se olisi odotettavissa. Hahmot pikemminkin pitävät selvittämättömiä tunteitaan epämiellyttävänä keskeytyksenä. (Mendlesohn 2003, 8—9.) Romanssi on oma lajinsa, mutta aiheenrajaukseni vuoksi käsittelen sitä vain kohdelajeihini tunkeutuneena moodina. Neljännessä luvussa käsittelen ihmisten välisiä suhteita maailmaan, sillä ne ovat teoksessa varsin merkittävissä rooleissa.

Olisi kuitenkin väärin sanoa, ettei *Nokkosvallankumouksen* painopiste olisi romanssissa, sillä Dharanin ja Vayun välinen yhteys ja heidän suhteensa kehittyminen on tarinan kantava teema. Ilman heidän välistään vahvaa suhdetta ei maailman kohtalon muuttamisestakaan tulisi mitään. Tilaa on kuitenkin annettu runsaasti myös suhteen vaikeuksille ja hyville hetkille. Dharanin ja Vayun rakkaus onkin maailmanmuutoksen voimavara, sillä läpi historian Marmorin ja Granitan suvut ovat yhdistyneet ja pyrkineet parempaa tulevaisuutta kohden. Suuri osa Dharanin ja Vayun tekemästä kehityksestä ei olisi ollut heille mahdollista ilman toisiaan, ja ilman Vayun tasapainottavaa vaikutusta Dharanin johtajuus olisi todennäköisesti kehittynyt liian ylimieliseksi.

Vanhan kulttuurin kurssissa puolestaan romanssi ei nauti keskeistä asemaa, vaan Anden ja Kristinin suhde kehittyy teoksen muiden tapahtumien lomassa ilman, että sen eteen nähdään juurikaan vaivaa. Vaikka riita Kristinin kanssa vaivaa Andea, hän ei muilta asioiltaan juuri ehdikään paneutua sen ratkaisemiseen. Lopussa romanssijuoni nousee hieman keskeisempään asemaan, kun Kristin paljastuu vastapuolen vakoojaksi ja heidän suhteensa päättyy Kristinin kuolemaan. Tämäkin kuitenkin jää ydinpommin epäaktivoimisen varjoon. Suhde maailmaan ja universumiin on keskeisessä osassa. Niilaksen ponnistelut yhteiskunnan ongelmien selvittämiseksi yhdistyvät maailman tilaan, sillä samat henkilöt, jotka ovat laukaisseet tuhoavat ydinpommit, ovat edelleen

vastuussa. Toisaalta myös nykyiset ruoanpimittämistoimet aiheuttavat ongelmia, sillä kansalaiset kohtaavat ruokahävikin esimerkiksi tulipalona ruokavarastossa

3.4.2 Hahmojen eristyneisyys

Yhdessä ihmeentunnun kanssa esiintyy myös etäännyntien tunne. Se on samalla tavalla osa tieteiskirjallisuutta kuin ilo uusista löydöksistäkin. Vahvimmillaan etäännyminen on tunteessa universumista, joka ei välitä. Se esiintyy esimerkiksi kovassa tieteiskirjallisuudessa tyypillisissä muuttumattomissa säännöissä, jotka määrittävät, elävätkö vai kuolevatko hahmot – riippumatta siitä, rakastavatko he planeettaa, heidän pitää sopeutua sen olosuhteisiin tai he kuolevat. (Mendlesohn 2003, 10.) Kova tieteiskirjallisuus perustuu todelliseen tieteeseen keskimääräistä enemmän tai sen maailman perustuu johdonmukaisesti johonkin tieteen oppialaan (Soikkeli 2015, 124). Etäisyys on keskeistä myös tieteiskirjallisuuden hahmoissa. 1940-1960 -luvulla tieteiskirjallisuudessa ylikäytettiin ideaa etäännytetystä ja eristyksissä olevasta henkilöstä nerona, ja vaikka sitä käytetäänkin nykyään harvemmin, ovat etäännyttämisen ja eristyneisyyden kielikuvat edelleen säilyttäneet voimansa. (Mendlesohn 2003, 10.)

Nokkosvallankumouksessa molemmat päähenkilöt ovat omalla tavallaan eristyksissä. Teoksen alussa Vayu asuu äitinsä kanssa, joka vaikuttaa olevan liki ainoa ystävällinen ihmiskontakti joka hänellä on. Vayu on arkuutensa takia eristyksissä paitsi yhteiskunnan jäänteistä, myös erilaisista kapinallisryhmittymistä, kuten Nokkosista. Hän ei kuitenkaan ole ympäristöstään kokonaan eristynyt, sillä hänen läsnäolonsa tiedostavat ainakin kiusaajapojat – näiden kanssa hän ei kuitenkaan välittäisi olla tekemisissä. Vayu ei kuitenkaan ajattele itseään nerona, vaan arvelee erilaisuutensa olevan negatiivista:

Minun oli vaikea keskittyä siihen mitä toiset puhuivat, sillä melkein koskaan he eivät puhuneet todellisista asioista. En jaksanut kuunnella. Olin jo joitain vuosia ajatellut, että ehkä olin hiukan yksinkertainen. Mutta maata minä jaksoin kuunnella. Niitä kasveja jotka vielä olivat jäljellä. Tomun sykettä. (N, 15.)

Tämän erilaisen ajattelutavan voi kuitenkin nähdä myös vahvuutena, ja teoksen mittaan Vayu kasvaakin eristyneestä ja etäännyneestä hahmosta yhteisön jäseneksi, jolla on omat ansionsa. Hän valaa toivoa Nokkosiin (N, 408), on Dharanin tukena ja auttaa tätä toimimaan, samalla kun omaksuu suuret määrät tietoa ja jää jatkamaan sotimista Dharanin lähdettyä toissijaiseen maailmaan. Dharanin eristyneisyys puolestaan on itse valittua. Vaikka hän on hyvissä väleissä nokkostensa kanssa ja toimii

näiden kanssa arjessa kuin kuka tahansa, esimerkiksi opettaen lapsia, on hän kuitenkin heidän johtajansa. Hän ei halua jakaa ystäviensä kanssa kaikkein raskainta vastuuta, ja sen vuoksi hän ei pysty saavuttamaan samaa huolettomuutta kuin nämä parhaimmillaan. Samoin henkilökohtaisissa asioissaan Dharan on eristynyt, ja pyrkii pitämään esimerkiksi liiallisen pölynkäyttönsä vain omana tietonaan. Myös Dharan kasvaa teoksen aikana vähemmän eristyneeksi, sillä toissijaiseen maailmaan päästäkseen hänen on opittava tekemään yhteistyötä Vayun kanssa ja luottamaan tähän. Hänen on myös hyväksyttävä Vayun johtajuus ja se, että hän ei voi aina huolehtia kaikesta. Dharan näkee itsensä jonkinlaisena nerona, jonka tehtävänä on pelastaa maailma – tästä esimerkkinä muun muassa kohta, jossa Dharan kokee olevansa vasta alussa mutta olevansa vallankumous (N, 21) – mutta teoksen mittaan hän ymmärtää sen olevan heidän yhteinen tehtävänsä, eikä hän voi yksin tehdä kaikkea. Toisaalta hän myös eristäytyy muista Nokkosista yhä enemmän epäillessään omia kykyjään ja viettäessään yhä enemmän aikaa poissa näiden luota. Teoksessa on myös monia muita hahmoja, jotka ovat oman alansa asiantuntijoita, ja heidän kykyjään voidaan pitää jopa neroutena. Nämä henkilöt eivät kuitenkaan eristäydy muusta maailmasta, vaan tekevät yhteistyötä ja keskustelevat ideoistaan. Tällainen on esimerkiksi Levar, joka huolehtii Nokkosten tietoliikenneyhteyksistä. Muita esimerkkejä tällaisista asiantuntijoista ovat kirjallisuudesta ja universioneista kiinnostunut Ton, runoja kirjoittava Neki ja perinistiasiantuntija Mattan.

Vanhan kulttuurin kurssissa puolestaan Ande kasvaa teoksen mittaan yhä eristyneemmäksi. Eristyneisyys ja etäännyneisyys ovat teoksessa selvästi yhdenlaisen nerouden merkkejä, sillä Anden noaidiopettaja Lodvik on elänyt metsässä eristyksissä siitä alkaen, kun hylkäsi akateemisuuden ja päätti sen sijaan ryhtyä harjoittamaan noaiditaitoja käytännössä (VKK, 231—232). Teoksen alussa Ande on vielä tärkeä osa opiskelijayhteisöä, ja viettää suuren osan ajastaan kapakassa ystävänsä Niilaksen ja muiden saman paliskunnan opiskelijoiden kanssa. Teoksen mittaan hänen kiinnostuksensa tällaiseen toimintaan kuitenkin vähenee, ja hän mieluiten viettää aikaansa noaiditaitojaan kehittäen, Lodvikia tavaten ja suttaan juokсутtaen. Myöskin vanhan kulttuurin kurssilla, jolla Ande ja muut opiskelijat aloittavat samaan aikaan, hän hitaasti eristäytyy muista opiskelijoista niin omasta halustaan kuin opettajien määrittelemien opetussuunnitelmien eroavaisuudenkin vuoksi. Parantajina ja tietäjinä toimivat noaidit kuitenkin selvästi näyttäytyvät Anden maailmassa neroina, ja mitä paremmiksi hänen taitonsa kehittyvät, sitä eristäytyneempi hän on. Lodvik on nähtävissä tällaisena erakkomaisena nerona, sillä hän on ollut ennen töissä yliopistolla mutta luopunut siitä sittemmin, sillä hän ”sairasti sivistynyttä maailmaa” (VKK, 232). Lodvikin nykyinen asumus on puhtaasti erakkomainen, sillä se sijaitsee metsässä hankalasti löydettävässä paikassa, ja hänen luonaan vierailee vain muutamia ystäviä.

3.4.3 Neidot hädässä ja tiedemiehet

Tieteiskirjallisuudessa ei usein ole tilaa syvälliselle hahmonkehitykselle, sillä teos on keskittyneempi kuvailemaan maailmaa, toimintaseikkailua sekä erilaisia vekottimia. Tämän vuoksi tieteiskirjallisuus, kuten useat muutkin kirjallisuudenlajit, nojautuu paljolti tunnistettaviin hahmotyyppeihin. Yksi tällainen on neito hädässä: sankaritarinat usein päättyvät siihen, että sankari saa palkinnokseen neidon, tavalla tai toisella. (Jones 2003, 171—172.)

Nokkosvallankumouksessa Dharan ja Vayu voitaisiin molemmat – huolimatta sukupuolestaan – tulkita neidoksi hädässä. Teoksen alussa Dharan on Nokkostensa sankari ja Vayu on ikätovereidensa kiusaama (esim. N, 9), ja vaikka hänet kutsutaan osaksi Nokkosia, hän ei itsenäisesti liity näihin: ”Tiesin etten ikinä menisi. Ei minusta olisi siihen” (N, 36). Nokkoset houkuttelevat yksinäisiä ja orpoja lapsia ja nuoria liittymään joukkoihinsa lupaamalla näille turvaa ja ruokaa Huvipuistossaan (esim. N, 74). Näin Vayukin pääsee liittymään Nokkosten joukkoon, sen jälkeen kun Dharan on auttanut häntä polttamaan äitinsä ruumiin (N, 71—73). Dharanin seurassa Vayu vähitellen rohkaistuu, ja heidän retkensä toissijaiseen maailmaan sekä Nokkosten parissa vietetty aika muokkaavat häntä rohkeammaksi. Hän osaa myös huolehtia omista asioistaan esimerkiksi jättäessään Nokkoset (N, 117—118). Myöhemmin teoksessa Dharan puolestaan näyttäytyy hädässä olevana. Vayun lähdettyä hän ottaa liikaa pölyä, ja palaa toissijaisesta maailmasta vasta Vayun palattua Huvipuistoon ja tultua hakemaan hänet (N, 137). Myös kun Dharan on karannut Nokkosten luota ja hänet on kahlittu kivitiikeriin, Vayu tulee pelastamaan hänet ja palauttaa hänet takaisin Nokkosten johtajaksi (N, 262—270). Teoksen lopussa Vayun ja Dharanin roolit ovat kääntyneet ympäri: Dharan on heikko kaiken kokemansa jälkeen, ja Vayu puolestaan on vahva ja pystyvä. Taistelusta kuvatussa videomateriaalissa Vayu näkee itsensä toisenlaisena kuin on kokenut olevansa:

Dharan astuu eteenpäin, horjahtaa, ja hänen takaansa harppaa toinen poika, nuorempi mutta sitkeämmän näköinen, harppaa tukemaan häntä, kietoo kätensä hänen ja tytön ympärille. Se poika olen minä ja se minun on hankalinta käsittää, koska se poika on niin vahva että kuiskaamalla Dharanin korvaan jotain pakottaa tämän jatkamaan. (N, 435.)

Hän huolehtii Dharanista sekä jää yhdessä Dharanin lähimpien apulaisten kanssa johtamaan Nokkosia Dharanin siirtyessä toissijaiseen maailmaan (N, 444—445). Täten molemmilta sankareilta jää saamatta palkintonsa – yhteinen elämä rakastettunsa kanssa – mutta Dharan kuitenkin lupaa vielä palata (N, 445). *Nokkosvallankumouksen* merkittävin naishahmo on nähdäkseni kiviverinen Pavan.

Hän näyttäytyy vahvana ja itsenäisenä naishahmona, joka nauttii miehistä suojelua vain siksi, että on itse valinnut niin. Halutessaan hän toimii itsenäisesti.

Nokkosvallankumouksessa maailmaa ja toimintaseikkailuja kuvataan kattavasti, mutta vekottimien kuvaus jää vähälle, sillä vaikka niitä teoksessa esiintyykin ja niitä myös jonkin verran esitellään – esimerkiksi radiolaitteet, videonlähetytys sekä aseet ja itse rakennetut onagerit joilla heitetään pommeja – päähenkilöt joko eivät ymmärrä niitä tai ovat keskittyneempiä muihin asioihin. Täten hahmonkehitykselle jää enemmän tilaa. Dharanin ja Vayun hahmot eivät siis esiinnykään vain yhdessä roolissa, vaan heidän hahmoillaan on aikaa kehittyä roolista toiseen – sankarista hädässä olevaksi – sekä kehittää persoonaansa, esimerkiksi Dharan huomaa kypsyneensä kun ei enää kimmastu Tauran sanoessa, että Vayusta tulee hyvä johtaja Nokkosille (N, 411). Huomattava kuitenkin on, että vaikka hahmot osaltaan sopivat tähän trooppiin, he eivät edusta ainoastaan sitä.

Vanhan kulttuurin kurssissa tällaista neito hädässä -asetelmaa ei ole. Anden ja hänen tyttöystävänsä Kristinin suhteesta kerrotaan melko pinnallisesti. Tieteiskirjallisuudessa keskitytään enemmän hahmojen suhteeseen maailmaan (Mendesohn 2003, 9), ja juuri näin *Vanhan kulttuurin kurssissa* toimitaan. Teoksen lopussakin, kun Kristin on kuollut, Ande saa hyvin vähän tietääkseen tästä itsestään ja paljon enemmän hänen suhteestaan maailmaan (VKK, 284—285). Toisissa olosuhteissa Kristin voisi olla hädässä oleva, sillä hänen pyrkimyksensä tehtävän keskeyttämiseksi eivät suju toiveiden mukaan, ja johtavat lopulta hänen kuolemaansa. Mikäli Ande keskittyisi tähän enemmän, hän saattaisi huomata tämän hädän, ja tulla mahdollisesti palkituksi lopussa kestäväällä suhteella naiseen. Nyt Ande kyllä suorittaa sankaritekoja, mutta tällaista palkintoa hänelle ei tarjota. Sen sijaan hänen saamakseen palkinnoksi voidaan ajatella hänen noaidivoimiensa kasvamista. Tämä ilmenee teoksen lopussa hänen juostessaan tunturissa:

Ja kun hän katsoi sivulle, siinä laukkasi susi. Sen turkki kiilsi harmaana ja mustana ja askel oli nopea ja keveä. Se nautti saamastaan aineellisuudesta ja sen voima oli Anden voimaa. [--] Hän katsoi toiselle sivulleen. Siinä juoksi toinen susi. Se vilkaisi häneen vinoilla keltaisilla silmillään ja niissä näkyi väläys kuin viesti. Erkuna, Ande ajatteli ja murahdus tuli hänen kurkustaan. Susi murahti vastaan, ja Ande tunsi, että sen voima tuli häneen ja siivitti hänen askeleensa. Ja niin he juoksivat pitkin metsiä ja pitkin vuomia, kolme suttu, yksi susi. (VKK, 285.)

Erkuna on Anden antama nimi Lodvikille. Anden palkintona hänen teoistaan on siis hänen oman sutensa voimistuminen siten, että se saa aineellisen muodon, sekä Lodvikin suden tarjoamat voimat ja hänen uusi läheisyytensä Andelle. Myös muut hahmot teoksessa näyttäytyvät pääasiassa

maailmasuhteensa kautta. Esimerkiksi Anden hyvästä ystävästä Niilaksesta ei itsestään kerrota juuri mitään, vaan sen sijaan hänestä kertovat kappaleet keskittyvät kuvailemaan hänen tekemiään tutkimuksia hallinnosta ja ruokapulasta. Myöskään Lodvikista ei saada paljoakaan tietoa, vaan häntä kuvaillaan pääasiassa noaidioppien kautta, ja Vuomaa tämän opettaman tiedon vääristelyn ja oikean historian kautta. Kristin on siitä erikoinen hahmo, että hänen asenteensa maailmaa kohtaan tulee ilmi vasta teoksen lopussa, joten hänestä siihen asti esitetyt kuvaukset ovat vähintään osin virheellisiä.

Toinen tieteiskirjallisuudelle tyypillinen hahmotyyppi ovat tiedemiehet, jotka eivät kummassakaan kohdeteoksessani loista läsnäolollaan. Tällaiseksi voisi kuitenkin ajatella aiemmin mainitun Levarin. Hän keräilee tietoteknisiä laitteita, hoitaa radioita ja johtaa ryhmää, joka hakeroituu Korotraton verkkoon, samoin johtaa Korotraton joukkoja harhaan ja estää näitä poistamasta Nokkosten videota verkostaan. Hän on siis oman alansa asiantuntija, ja on vastuussa uusien laitteiden kehittämisestä Huvipuistoon. Nähtyään toissijaisessa maailmassa kiintoisia teknisiä laitteita Dharan pyrkii tekemään niistä piirustukset, jotta Levar voisi myöhemmin toteuttaa vastaavia myös ensisijaisessa maailmassa (N, 333—336).

3.5 Utopiat ja dystopiat

Tieteiskirjallisuuden kentällä on pitkään ollut myös utopioita. 1900-luvun loppupuolella utopiat olivat muuntautuneet jo kauas klassisista utopioista, jopa niin, että on katsottu, ettei modernissa tieteiskirjallisuudessa esiintyisi enää lainkaan utopiaa, vaan ainoastaan osia sen traditiosta. Varhaisemmissa utopioissa seikkailijat rantautuvat vieraalle saarelle tai planeetalle, jossa paikalliset ovat innokkaita esittelemään yhteiskuntaansa, ja lopputeos kuluukin yhteiskunnan hyvien puolien esittelyyn sekä mahdollisesti niiden vertaamiseen saapujan lähtöyhteiskuntaan. Näissä utopioissa onnellisuus saavutettiin tyytyväisyydellä työhön sekä suurella yksilönvapaudella. Tällaiset utopiat kuitenkin kohtasivat kritiikkiä siitä, että ne muuttuisivat varsin nopeasti epäoikeudenmukaisten yhteiskuntien dystopioiksi, joko koska täydellisen systeemin tahto sivuuttaisi yksilön tahdon, tai koska jotkut alkaisivat hallita muita. Utopiaan kuuluu kuitenkin myös täydellisen yhteiskunnan staattisuus, jota tieteiskirjailijat vierastavat: se tuntuu sulkevan pois seikkailut, riskienottamisen sekä teknologisen kehityksen ja avaruuden tutkimisen. Tieteiskirjallisuus kuitenkin kuvaa matkaa kohti parempaa maailmaa. Siihen pyritään koulutuksella ja teknologialla, ja painopiste on useimmiten teknologian mahdollisuuksissa kuin poliittisessa mullistuksessa. (James 2003, 219—222.)

Utopiat ja dystopiat voidaan jakaa karkeasti neljään vastakohtapariin, jotka kuvaavat sitä, minkälainen teoksen utopia tai dystopia on luonteeltaan. Lajityypin teoksissa voi esiintyä useammankin kategorian piirteitä. Ensimmäinen pari on paratiisi ja helveti. Näissä onnellisemman tai viheliäisemmän elämän kuvaillaan olevan muualla. Ne voidaan saavuttaa uudenlaisen matkustusteknologian avulla, mutta paikka on merkittävämpi kuin matka. Toinen kategoria on pintapuolisesti muuttunut maailma, jossa odottamattomat luonnontapahtumat ovat aikaansaaneet uudenlaisen positiivisen tai negatiivisen elämän. Tämä voi liittyä esimerkiksi kasvaneeseen ymmärrykseen luonnontapahtumista. Kolmas kategoria on haluttu muutos, jossa joko positiivinen tai negatiivinen uusi elämä on saavutettu ihmisten toiminnan seurauksena; dystopiassa kyse voi olla esimerkiksi yhteiskunnan taantumisesta tai sen kehittämisestä seuranneesta yllättävästä katastrofista. Tämä voi johtua tiedehenkisyydestä, mutta yhteiskunnallinen ja poliittinen kehitys voi olla myös siitä irrallaan. Neljäs kategoria on teknologinen muutos, jossa uudenlaista elämää on mahdollistettu tai elinolosuhteita on huononnettu teknisen kehityksen kautta. Tähän liittyy harvoin yhteiskunnallista toimintaa. (Williams 1979, 52—54.)

Nokkosvallankumouksen ensisijainen maailma hyödyntää hyvin halutun muutoksen kategoriaa. Teoksessa kaupan monopoli Korotrato on syönyt pienemmät yrittäjät tieltään ympäri maailman (N, 19), sekä

”[–] antanut valtioiden tuhota toisensa sotimalla vedestä ja polttoaineesta samalla kun se itse on kasvattanut varastojaan. Ihmiset Korotraton takana on olleet ovelia, ne on lahjoneet puoli maailmaa, ne on viimeisen parinkymmenen vuoden aikana pikku hiljaa ostaneet pankit, osakkeet, kaikki isot yritykset. Ne on siten voineet peittää kaiken tekemänsä tuhon, öljykatastrofit Sarajamerellä, saastuneet pohjavedet ja pilalle menneen maan, puhumattakaan vankileireistä. Ne omistaa ne lehdet mitä on vielä olemassa ja päättää mitä niihin painetaan. Ne on sammuttaneet melkein kaiken tiedonkulun, eristäneet ihmiset omiin kaupunkeihinsa, tai niihin kaupunkien raunioihin mitä vielä on jäljellä sen jälkeen, kun ne on antaneet suurvaltojen tukehtua sotiinsa.” (N, 19.)

Kyse on siis pikemminkin yhteiskunnan taantumisesta ja Korotraton aktiivisesta työskentelystä sen eteen, kuin pieleen menneestä kehityksestä. Teoksen toissijainen maailma puolestaan näyttäytyy eräänlaisena utopiana. Kivijumalat ovat kehittäneet yhteiskuntaansa ja teknologiaansa siihen suuntaan, että he pystyvät toimimaan yhteistyössä luonnon kanssa, ja siten heidän elämänlaatussa on parempi. Tämä myös yhdistää *Nokkosvallankumouksen* paratiisin ja helvetin kategoriaan: läpi teoksen historian osa henkilöistä on ollut tietoisia toissijaisesta maailmasta, joka on paratiisi verrattuna ensisijaiseen maailmaan, ja myös Dharan ja Vayu oppivat tietämään siitä ja vähitellen

löytävät myös keinoja matkustaa tähän paratiisiin. Toissijaisen maailman paratiisimaisuus tosin kyseenalaistuu, kun selviää, että maailmassa on ylläpidetty rauhaa siten, että ainoassa suuressa sodassa kaikki ihmiset on tapettu (N, 353). Muut ensisijaisen maailman ihmiset eivät tiedä toissijaisesta maailmasta yhtä paljoa, mutta Dharan ajattelee ”[--] sitä miltä auringosta lämpöinen taipuisa heinä tuntui allani kun makasin maassa ilman paitaa, muistin kuinka olin luvannut Nekille että hän pääsisi kokemaan saman” (N, 144). Muut ensisijaisen maailman asukkaat voivat siis saada tietoa paratiisista Dharanin ja Vayun kautta, ja vaikka he eivät pääse itse matkaamaan sinne, ei ole sanottua etteikö myöhempi teknologinen kehitys voisi mahdollistaa sitä.

Nokkosvallankumouksen yhteiskunta on dystooppinen oman edun tavoittelijoihin ja elitistisine hallintoihin, mutta teoksessa kuvataan matkaa kohti parempaa maailmaa. Nuoret Nokkoset haluavat kehittää maailmastaan paremman paikan elää, toimien täten tieteiskirjallisuuden hengessä. He kouluttavat lapsia esimerkiksi lukemaan ja laskemaan ja opettavat näille vieraita kieliä (N, 84). He toivovat myös voivansa myöhemmin palauttaa koulujärjestelmän (N, 84). Teknologisen kehityksen aspektikin teoksessa on, Levarin kerätessä vanhoja sähkölaitteita tutkittavakseen ja pyrkiessä kehittämään uusia (esim. N, 83). Teoksen painopiste kuitenkin on poliittisessa mullistuksessa. Nokkoset haluavat ajaa alas paitsi lähikaupunkia hallitsevat perinistit, jotka pimittävät ruoan itsellään, myös vallassa olevan Korotraton, joka hallitsee kaikkia resursseja (N, 19) ja pitää itsellään tietoliikenneyhteyksiä, vaikka maailmanlaajuinen, kaikkien käytössä oleva verkko on katkaistu (N, 18). Kehittyminen kohti parempaa yhteiskuntaa on teoksen keskiössä. ”[--] [M]eidän oli aika ottaa tämän vanhan maailman jäänteet omiin käsiimme ja muokata todellisuudesta sellainen kuin halusimme sen olevan” (N, 20—21), ajattelee Dharan, samoin ”Minä olin vasta alussa mutta minä olisin vallankumous” (N, 21). Myös Vaun äiti toivoo, että ennen pitkään maailmassa on jälleen aurinkoa ja terve maa, ja hän tietää Vayun jäävän taistelemaan sen puolesta (N, 35—36). Hän myös kertoo Vayun olevan valittu, joka kääntää maailman kohti parempaa (N, 57). Teoksen maailmassa on läpi sen historian pyritty muuttamaan maailmaa paremmaksi Granitan ja Marmorin suvun voimin (N, 57—58). Läpi teoksen näitä aatteita ajetaan sitkeästi, rekrytoidaan uusia jäseniä ja valmistaudutaan taisteluun, jonka jälkeen Korotraton joukot pakenevat Nokkosten Huvipuistolta. He lähettävät Korotraton verkossa videota taistelusta ja sen jälkitunnelmista, ja ennen kuin Korotrato saa sen pois näkyvistä, video on ladattu tuhansille tietokoneilla joilta leviää yhä eteenpäin (N, 434). Teoksen lopussa Vayu jää ilman Dharania ja lupaa, että he tekevät maailmasta paremman paikan palata (N, 445). ”Me uskotaan yksinkertaisiin asioihin, siihen että ihmiset voi auttaa toisiaan ja saada vastapalveluksia” (N, 33), kertoo eräs Nokkonen Vayulle. Utopiakirjallisuudelle onkin myös tyypillistä se, että rahaa ei ole, vaan vaihdot tapahtuvat muin tavoin (James 2003, 220).

Myös *Vanhan kulttuurin kurssi* hyödyntää halutun muutoksen kategoriaa. Maailmaa hallitsevat tahot rajoittavat ihmisten vapautta esimerkiksi ulkonaliikkumiskielloin (VKK, 230—231) sekä kielletyin aluein (esim. VKK, 211), sekä vääristävät kansalaisten mielipiteitä esimerkiksi vääristellyillä uutisilla (VKK, 147). Hallinto on sodassa tuhonnut ydinpommeilla muun maailman, mutta säikähtänyt tekoaan sitten niin, että on vierittänyt syyn vallankumouksellisten niskaan, ja manipuloinut hengissä säilyneet vihollisensa, luonnonsuojelijat, uskomaan, että he ovatkin voittaneet. Lisäksi he ovat vain esittäneet vaihtaneensa vallan ja luopuneensa ydinmiinoista, mutta todellisuudessa säilyttäneet yhden (VKK, 240—241). Tästä johtuen heidän pitää pimittää aineistoa vanhoista tapahtumista, ja pyrkiä pitämään kansalaiset kurissa pelottelemalla näitä. He toimivat kuitenkin vaivihkaisesti, ja niinpä vain pienelle joukolle on selvää, että näissä toimissa on jotain mätää. Muutos jota teoksessa ajetaan on luonteeltaan poliittinen, sillä tämä joukko pyrkii tuhoamaan viimeisen hallinnon pelotteena käyttämän ydinpommin. Tähän asiaan kuitenkin keskitytään huomattavasti vähemmän kuin *Nokkosvallankumouksessa*. Anden toimista pääosa keskittyy itsensä kehittämiseen, niin noaidiharjoituksiin kuin vanhan kulttuurin kurssin opiskeluunkin. Vasta teoksen loppupuolella hän ylipäätään saa tiedokseen tehtävänsä (VKK, 263—264).

Läpi *Vanhan kulttuurin kurssin* rakennetaan käsitystä epäluotettavasta yhteiskunnasta. Ande näkee, kuinka uutisissa esitetään hänen näkemänsä tapahtuma erilaisella tavalla (VKK, 147), ja Niilaksen tutkimusoperaatiot rytmittävät teosta. Niilas pureutuu huomattavasti yksityiskohtaisemmin kuulemiinsa epäkohtiin, ja tutkii näitä innokkaasti. Häntä kuunnellessaan myös Ande pääsee jyvälle yhteiskuntansa mädännäisyyksistä, ja on näin ollen vastaanottavaisempi Vuoman kertomuksille vääristellystä historiasta ja ydinpommista. Pohjustuksena tälle toimii myös hänen kertomuksensa robinsonadeista, joka viittaa myös utopiaan. Vuoma kertoo tarinoista, joihin muun muassa Robinson Crusoe kuuluu, jotka olivat aiemmin kiellettyjä, sillä muistuttivat liian suoraan todellisuudesta (VKK, 162):

— Robinson haaksirikkoutui yksin saarelleen ja joutui tulemaan toimeen omillaan[.] [--] Hän pääsi matkustamaan takaisin Englantiin, mutta palasi myöhemmin takaisin saarelle, jonne oli muodostunut eräänlainen utopia. Uusi-Australia jäi kuin saareksi, kun maailma hajosi sodassa sen ympäriltä. Me olemme tämän saaren robinsoneja, mutta meidän ei ole mahdollista palata minnekään. Millä on vain tämä maailma, eikä se ollut ainakaan kaksikymmentä vuotta sitten mikään utopia. (VKK, 162.)

Täten teos yhdistää itsensä suorasanaisesti utopiaperinteeseen, mutta samalla korostaa, ettei sen kuvaama maailma sovi utopian määritelmiin. Vaikka on todennäköistä, että teoksen maailmassa tunnetaan myös dystopia, ei teos kuitenkaan ota kantaa maailmansa suhteeseen siihen. Teos kuitenkin suorastaan vaatii käsittelemään itseään suhteessa utopiaan. Modernin tieteiskirjallisuuden utopian mukaista teknologista kehitystä ei kirjassa esiinny; teknologia on romaanissa ainoastaan sivuroolissa, Niilaksen tutkimusten sekä Anden arjen osana. Myös koulutuksen asema on teoksen maailmassa edellisten kahdenkymmenen vuoden aikana parantunut. Robinsonadien lukeminen on tullut sallituksi, originaalit ovat tulleet hyväksytyimmiksi ja myös maaseudulta on mahdollista päästä opiskelemaan Anareen (VKK, 161).

3.6 Vaihtoehtohistoria

Vaihtoehtohistoriallinen kirjallisuus on kirjallisuutta, jossa meidän tuntemamme historialliset tapahtumat ovat muuttuneet, aikaansaaden näin dramaattisen ja usein myös ironisen vaikutelman. Usein vaihtoehtohistoria kuvaa hetken, jona teoksen maailma eriytyy meidän historiastamme, ja sen seuraukset. Usein tällainen tarina vaikuttaa ensin historialliselta kirjallisuudesta, ja punoo keksityn hahmon mukaan tunnettuun historiaan. Teoksen ei kuitenkaan tarvitse sijoittua eriytymisen hetkeen, vaan tarina voi alkaa vuosia kyseisen hetken jälkeen. Tällöin lukija on välittömästi erilaisessa maailmassa, eikä hänen tarvitse miettiä vaan sitä, mitä tulee tapahtumaan, vaan myös sitä, mitä on tapahtunut, jotta tämä vaihtoehtoinen maailma on muotoutunut sellaiseksi kuin on. Useat vaihtoehtohistoriat kuvaavat dystopioita, eli epämiellyttäviä yhteiskunta joita olisi voinut syntyä. Yksi esimerkki tästä on teoksien kirjoittaminen lähtökohdasta ”mitä olisi tapahtunut jos Hitler olisi voittanut”. (Duncan 2003, 209—212.) Vaihtoehtohistoriaa selitetään usein aikamatkustuksella, mutta muitakin mekaniikkoja on. Yksi näistä on useat paralleeliset maailmat, joilla on eriävä historia. Hahmot voivat tarkoituksella tai vahingossa matkustaa paralleeliseen maailmaan, tai he voivat lipsahtaa aikajanalta toiselle. (Duncan 2003, 214.) Toinen esimerkki on aikasilmut, jossa hahmo elää uudestaan jotakin osaa elämästään, ja kolmas tyyppi kuvaa useampaa kuin yhtä aikajanaa ilman, että protagonistit ovat tietoisia muista versioista itsestään (Duncan 2003, 215.) Vaihtoehtohistoriat voidaan nähdä myös omana lajinaan, mutta tässä yhteydessä käsittelemme niitä tieteiskirjallisuuden kattokäsitteen alaisuudessa.

Vanhan kulttuurin kurssi on selvästi vaihtoehtoinen historia meidän kokemallemme maailmalle. On epäselvää, missä kohtaa maailmat ovat eriytyneet. Niiden yhteiseen historiaan viittaavat esimerkiksi aiemmin mainitut robinsonadit: se, että Vuoma tietää Robinson Crusoen olemassaolon ja tuntee

robinsonadit, on selvä merkki siitä, että maailmat ovat yhteydessä toisiinsa (VKK, 162). Samassa yhteydessä hän viittaa myös Rousseauhun (VKK, 161). Myös viittaukset siihen, miten ensimmäiset radiot olivat kideradioita ja tietokoneihin myöhemmin käytettiin piilastuja (VKK, 122) viittaa yhteiseen historiaan reaali maailman kanssa; maailmalla, jolla olisi kokonaan oma historia ja luonto, voisi ajatella olevan myös omat luonnonvaransa teknologiseen kehitykseen, tai erilainen kehityshistoria. Lisäksi maailman shamaanitaidot sekä poronhoitotermistö ovat yhteneviä meidän maailmamme vastaavien kanssa. *Vanhan kulttuurin kurssin* sisäisen maailman voi myös ajatella olevan vaihtoehtohistoria. Koska niin monista sotatoimista on valehdeltu tavallisille kansalaisille, nämä kuvittelevat elävänsä toisenlaisessa maailmassa kuin oikeasti elävät. Esimerkiksi he uskovat korruption ja eriarvoisuuden hävinneen, mutta todellisuudessa ne ovat edelleen olemassa. Tämän voi päätellä esimerkiksi siitä, että piilossa luonnonsuojelualueella on edelleen salainen, hyvinvoiva mökkikylä (VKK, 263). Ande ja Niilas sekä vanhan kulttuurin kurssin osallistujat lipsuvat vähitellen hallinnon uskottelemasta maailmasta kohti todellisten tapahtumien maailmaa, jossa myös hallinto ja jotkut vastarintataistelijat elävät, ja siten elävät radikaalisti erilaisessa maailmassa kuin toverinsa.

Nokkosvallankumous ei näyttäytyä vaihtoehtohistoriana meidän maailmallemme, sillä sen historia eroaa niin vahvasti tuntemastamme. Teoksen maailmassa on vuosisatoja ollut kiviverisiä henkilöitä, jotka ovat vaikuttaneet historian kulkuun. Joitain yhteyksiä meidän tuntemaamme maailmaan kuitenkin on. Heillä on käytettävissään radioita, jotka ovat muodostaneet yhteyden radiomastoihin (N, 79). Muita tuttuja laitteita ovat tietokoneet, älypuhelimet ja leivänpaahtimet (N, 83) sekä lentokoneet (esim. N, 432) ja autot (esim. N, 314). *Nokkosvallankumouksen* maailmat voidaan myös nähdä vaihtoehtohistoriana toisilleen: kyse on paralleelista maailmoista, joiden välillä osa ihmisistä onnistuu matkustamaan aikajanalta toiselle. Nämä maailmat ovat lähteneet kehittymään radikaalisti erilaisiin suuntiin, jopa niin, että ensisijaisessa maailmassa ei ole enää lainkaan kivijumalia, ja toissijaisessa maailmassa puolestaan ei lainkaan ihmisiä (N, 296). Kivijumalat osasivat tavan matkustaa maailmojen välillä, ja päättivät muuttaa kokonaan toissijaiseen maailmaan, josta he tappoivat kaikki ihmiset (N, 353). Maantieteeltään nämä maailmat ovat hyvin samankaltaisia, mutta teknologinen kehitys on ensisijaisessa maailmassa ollut ympäristöä rasittavaa, kun toissijaisessa maailmassa on puolestaan käytetty uusiutuvia energianlähteitä. Ensisijaisessa maailmassa kivijumalat ovat vain myyttisiä olentoja, eikä heidän todellista olemassaoloaan maailmassa enää muisteta. Toissijaisessa maailmassa sen sijaan ihmisten joukkomurha on sukupolvelta toiselle siirtyvä trauma, eikä ihmisten olemassaolo ole unohtunut. Tästä myös johtuu kansojen erilainen suhde sotimiseen: ihmisillä on pitkä historia tavanomaisissa sodissa, mutta kivijumalat eivät sodi, sillä he katuvaat ihmisten joukkomurhaa edelleen (N, 353).

Gary K. Wolfe kuvailee teoksessaan *The Known and the Unknown* (1979) Pierre Grimalin kirjoituksia siitä, kuinka Dahomeyssä kriisin kohdannut ihminen hakeutui noidan luo, joka tulkitsemalla hedelmäpalasia herätti jumalat tai demonit sekä heihin liittyvät myytit; vaikka myyttien ja välittömän ongelman yhteys näyttää ensin hataralta, niiden välille muodostuu yhteys, joka tuottaa kysyjälle mielentilan joka lopettaa hänen epävarmuutensa ja saa hänet toimimaan (ks. mt., 3). Myyteillä on oma, käytännöllinen funktionsa, jossa ne toimivat toiminnan pohjana, eivät pelkinä kertomuksina. Kirjallisuuskeskusteluissa on paljolti jätetty huomiotta myytti kulttuurisena mallina kirjallisuudessa. Erityisesti näin on tehty tieteiskirjallisuuskeskusteluissa, huolimatta siitä, että tieteiskirjallisuus voidaan nähdä teknologisen ympäristön synnyttämänä modernina mytologiana. Se kuitenkin on suosituista lajityypeistä paras avustamaan meitä modernin maailman kanssa selviytymisessä, ja saattaa olla, että tieteiskirjallisuuden harrastajat nojautuvat siihen oman kohtalonsa suhteen. Se tarjoaa heille myyttisiä heijastuksia heistä itsestään sekä mahdollisista elinympäristöistä ja esittelee mahdolliset toimintatavat niin henkilökohtaisella kuin kosmisellakin tasolla. (Mt., 3—4.) Mircea Eliade puolestaan toteaa, että myytit rohkaisevat ihmisiä kertomalla, että asiat joita nämä ovat aikeissa tehdä, on jo aiemmin tehty, joka auttaa näitä pääsemään ylitse epäilyksistään; ei siis tarvitse epäröidä ennen merimatkaa lähtöä tai asettumista villiin luontoon (ks. mt., 4).

Myytit ovatkin *Nokkosvallankumouksen* henkilöille apuvälineitä urotekoihin. Dharan ja Vayu tietävät ja saavat tietää lisää esivanhemmistaan, jotka ovat muokanneet maailmaa parempaan suuntaan (N, 179), ja näiden esimerkkiä seuraten heidänkin on helpompi jatkaa maailman kehittämistä. Myös *Vanhan kulttuurin kurssin* noaiditaikuus perustuu erilaisille myyteille, kuten rummutukselle, taikakaluille ja matkaamiselle aliseen maailmaan sekä Jábmiidáibmuun.

3.7 Tieteiskirjallisuuden ikonit

Tieteiskirjallisuudelle tyypillisiä ikoneita on lukuisia, ja useat niistä toimivat esteinä jotka erottavat ihmiset tuntemattomasta. Este on liki välttämätön elementti suurimmassa osassa juonirakennelmia; jännitettä luodaan sillä, että on olemassa jokin este, joka on ylitettävä, jotta kerronta päätyisi tyydyttävään lopputulokseen. Erilaiset esteet ja niistä selviytyminen ovat hyvin tyypillisiä tieteiskirjallisuuden kuvastossa. (Wolfe 1979 30—31.)

Esteen käsitteeseen liittyy myös portaalin käsite. Se on aukko siinä esteessä, joka erottaa meidät tuntemattomista maailmoista. Usein esteen toisella puolella on teknologinen yhteiskunta, joka jostain

syystä ei voi jatkaa laajentumista tai tarkoitusta laajenemiselleen, ilman että este on rikottu. Toisella puolella puolestaan on tuntematon, tai kaaos, joka sisältää tiedon jota yhteiskunta tarvitsee jatkaakseen kasvuaan. Estettä voidaan lähestyä kahdella tavalla. Ensimmäinen näistä on, että keskipisteessä on este itsessään, jota kohdellaan keskeisenä metaforana jonka ympärillä tarinan toiminta pyörii. Esteen toisella puolella saattaa olla esimerkiksi uusia asutettavia planeettoja, uutta tietoa tai ihmisiä uhkaava vihollinen, mutta näiden tavoitteiden saavuttaminen on saatettu jättää vain yhdeksi elementiksi loppuratkaisua, mikäli teoksen painopiste, sen tärkein konflikti sekä kliimaksi on yritykset murtaa este. Este on siis ratkaistava arvoitus ja tuntemattomuuden symboli. Toinen lähestymistapa on, että este on toissijainen sen erottamien maailmojen rinnalla. Tällaisissa kertomuksissa este saatetaan rikkoa vahingossa tai helposti, eikä sen merkitys juonelle ole niin suuri, kuin sen takaisissa maailmoissa tapahtuvien seikkailujen. (Wolfe 1979, 33—35.)

Nokkosvallankumouksessa estettä lähestytään molemmilla tavoilla. Ensisijaisessa maailmassa Dharan ja Vayu eivät tiedä esteen takana olevan toissijaisen maailman olemassaolosta lainkaan, ennen kuin he sattumalta lipsahtavat esteen läpi. Näin ollen jo teoksen alkupuolella on selvää, miten esteestä pääsee läpi. Vayu tietää kivipantterista, jonka päällä nukkui päätyessään ensisijaiseen maailmaan (N, 17), ja Dharan puolestaan tietää kivipölystä, jota hän itse ja myöhemmin hän ja Vayu käyttävät päästäkseen esteen läpi toissijaiseen maailmaan (N, 104—105). Pääosassa teoksessa onkin se, mitä esteen takana on, ja miten se luo kontrastia ensisijaiselle maailmalle. Kuitenkaan esteen ylittäminen ei ole aina yhtä helppoa kuin ensimmäisillä kerroilla. Aluksi Dharan ja Vayu käyttävät siirtymiseen kivipölyä, mutta kun heidän kerran pitää päästä takaisin ensisijaiseen maailmaan ennen pölyn vaikutuksen loppumista, he ymmärtävät etteivät osaa siirtyä esteen ylitse tietoisesti. Onneksi heidän seurassaan on Vayun siskopuoli Pavan, joka tietää maailmojen välisesti liikkumisesta heitä enemmän, ja osaa neuvoa että kivipari on toisilleen portti: tarttumalla toisiaan kädestä ja keskittymällä he voivat ylittää esteen (N, 185). He saavat myös tietää, että kivipatsaat ovat maailmojen välisen siirtymän portaaleja (N, 155). Hitaasti heille selviää enemmän portaalien toimintatavoista. Esimerkiksi he eivät toimi toisilleen porttina, mikäli ovat riidoissa keskenään. Teoksen lopussa he suuntaavat kivitiikerin luo, ja oppivat jälleen lisää portaaleista: Vayu pystyy saattamaan Dharanin heidän mielissään näkyvän portin toiselle puolen, ja palaamaan itse takaisin ensisijaiseen maailmaan (N, 445). Vaikka teoksen painopiste onkin enemmän seikkailuissa esteen takaisessa maailmassa, myös esteenläpäisemisen tematiikka kulkee mukana läpi teoksen. Ensisijaisen ja toissijaisen maailman erilaiset kehityskaaret, ensisijaisen maailman kehityssuunnitelmat sekä kiviveristen sukujen historian tutkiminen ovat kuitenkin pääosassa, ja näissä kaikissa tarvitaan toissijaisen maailman tarjoamaa tietämystä. Yksi este tuntemattoman ja tunnetun välillä on myös

säteilyalueen muusta metsästä rajaava aita, jonka Vayu ylittää teoksen alussa (N, 11). Se on välttämätöntä, jotta hän voi löytää kivipantterin ja sen kautta päästä yhteyteen Dharanin kanssa.

Myös *Vanhan kulttuurin kurssissa* siirtymä reaali maailman ja noaidimaailman välisen esteen läpi on ensimmäisellä kerralla vahinko, mutta myöhemmin siihen opitaan myös erilaisia tekniikoita, kuten rummutuksen kuunteleminen (VKK, 93). Silti sinne voi joutua myös vahingossa, kuten Anden vaipuessa unenkaltaiseen tilaan Kiisassa (VKK, 113—114). Esteen läpäiseminen ei kuitenkaan ole erityisen hankalaa, sillä Ande oppii sen nopeasti, ja pystyy siirtymään ulottuvuuksien välillä kuuntelemalla nauhoitettua rummutusta. Olennaisempaa on, mitä esteen takana tapahtuu ja minkälaista tietämystä sieltä saa: Ande esimerkiksi selvittää vihjeitä ydinpommin laukaisukoodiin (VKK, 266—269). Vaikka tuntematon ja sen ja tunnetun välinen portaali ovat luonteeltaan melko fantastisia, tarjotaan matkantekoon myös tieteellinen selitys:

Poronnahkarummun ääni koostuu pääasiassa theta-aaltojen EEG-taajuuksista, joissa on neljästä seitsemään aaltoa sekunnissa. Siksi ne ärsyttävät tehokkaasti aivojen motoriikkaan ja tuntoon johtavia hermoratoja. (VKK, 122.)

Siirtymään liittyviä arvoituksia ei kuitenkaan teoksessa ratkota, vaan kyseenalaistuksen jälkeen ne otetaan vastaan sellaisenaan.

Myös ydinpommi on tyypillinen ikoni tieteiskirjallisuudelle (Wolfe 1979, 126). Sen ympärille *Vanhan kulttuurin kurssin* juoni lopulta kiertyy, vaikka se selviääkin vasta myöhemmissä vaiheissa teosta. Se, että Ande käyttää kykyjään tuhotakseen viimeisen ydinpommin, ei kuitenkaan ratkaise tilannetta, vaan pikemminkin saa Anden ymmärtämään yhteiskunnallisen tilanteen aiempaa paremmin. Siten ydinpommi siis näyttäytyy pintapuolisena ongelmana, jonka alta paljastuu syvempi rakenne. Tässä rakenteessa ydinpommin asema on aiemmin ollut suuri, mutta neutraloituu sen purkamisen myötä. Ydinpommin rooli ikonina ei kuitenkaan välttämättä ole tieteiskirjallisuudessa yhtä suuri kuin ydinsotien jälkeisen joutomaan rooli (Wolfe 1979, 128). *Vanhan kulttuurin kurssi* sijoittuu aikaan ja maailmankolkkaan, jonka ympäriltä ydinpommit ovat tuhonneet kaiken muun (VKK, 240—241). Kaikki heidän tuntemansa maailman ympärillä on siis vain saastunutta joutomaata. Maailma onkin täynnä erilaisia esteitä. Niitä on eri kaupunkilaisryhmittymien välillä, maalaisten ja kaupunkilaisten välillä, luonnon ja ihmisten välillä sekä hallinnon ja tavallisten kansalaisten välillä. Teoksessa ylitetään myös luonnon ja ihmisten välinen este, kun Ande liikuskelee luonnonsuojelualueella ja tuntureilla, ja ulkoiluttaa suttaan. Tällöin hän on yhtä luonnon kanssa tavalla, jolla ihmiset tavallisesti eivät ole, ja kenties osittain palannut aiempaan, vähemmän

teknologiseen aikaan. Luonnon esiintymistä kohdeteoksissani tarkastelen enemmän seuraavassa luvussa.

Tieteiskirjallisuudessa esiintyy myös niin kutsuttuja Isoja Tyhmiä Esineitä. Esineet ovat usein välineitä lähestyä hämärää menneisyyttä tai kadonnutta sivilisaatiota, mutta se voi myös toimia linkkinä tunnetun ja tuntemattoman maailman välillä. (Soikkeli 2015, 208.) *Vanhan kulttuurin* kurssissa tällaisia esineitä ei esiinny. *Nokkosvallankumouksen* portaalikivet voidaan ajatella tällaisiksi Isoiksi Tyhmiksi Esineiksi. Ne ovat kivijumalien kadonneen sivilisaation luomia: lajin viimeiset ensisijaiseen maailmaan jääneet yksilöt ovat tehneet ne itsestään. Niiden löytäminen on liki mahdotonta muille kuin kivijumalien jälkeläisille. Portaalien ja asiantuntijoiden avulla Dharan ja Vayu hahmottavat maailmansa historiaa. Lisäksi portaalikivet mahdollistavat konkreettisen maailmojenvälisen siirtymän. Portaalikivet näyttäytyvät tavallisia esineitä voimallisempina, sillä niiden voi ajatella kykenevän jonkinlaiseen kommunikaatioon. Esimerkiksi kun Vayu ensimmäistä kertaa löytää kivipantterin, se tuntuu kutsuneen häntä (N, 15), ja hän nimittääkin tuntemaansa portaalien vetovoimaa lauluksi. Myös Dharanin ollessa kahlittuna kivitiikeriin, josta raaputetaan irti kivipölyä, tiikeri hymisee runneltuna (N, 264—265).

Tässä luvussa olen käsitellyt kohdeteosteni kuvaamia novumeja sekä kognitiivista vieraannuttamista, ja todennut, että molemmat kohdeteokseni sisältävät omat novuminsa ja lisäksi muita vieraannuttamisen keinoja. Olen lisäksi tutkaillut kohdeteosteni hahmoja suhteessa tieteiskirjallisuudelle tyypillisiin hahmotyyppeihin ja hahmojen välisiin suhteisiin, ja todennut hahmojen olevan eristyneitä ympäröivästä maailmasta. Lisäksi olen analysoinut kohdeteosteni dystooppisia piirteitä. Molemmat teokset näyttäytyvät halutun muutoksen dystopioina, ja *Nokkosvallankumouksessa* esiintyy myös taivaan ja helvetin dystopia. Olen myös tarkastellut kohdeteosteni sisältämiä ikoneita, ja havainnut keskeisen ikonin olevan esteet ja niiden ylittämiseen käytettävät portaalit.

4 *Vanhan kulttuurin kurssin ja Nokkosvallankumouksen* luonto ja kaupunki

Tässä luvussa vertailen *Nokkosvallankumouksen* ja *Vanhan kulttuurin kurssin* edustamia tieteiskirjallisuudelle ja fantasiakirjallisuudelle ominaisia piirteitä, ja pyrin selvittämään, ovatko jommankumman lajityypin piirteet teoksille kenties tyypillisempiä. Käsittelen ensin omissa alaluvuissaan kaupunkien ja luonnon asemaa tieteiskirjallisuudessa ja fantasiakirjallisuudessa ja lopuksi vertailen yleisesti aiemmissa luvuissa toteamani piirteitä toisen lajin samankaltaisiin ja kohdeteoksiani toisiinsa. Luvun painopiste on kaupunkien ja luonnon kuvauksissa, sillä molemmilla on merkittävä roolinsa niin tieteiskirjallisuudessa kuin fantasiakirjallisuudessakin.

4.1 Luonto ja kaupunki fantasiakirjallisuudessa

Fantasiakirjallisuudessa voidaan uudelleenajateltaa luonnon ja kulttuurin välistä suhdetta. Nykyisten ympäristöongelmien tärkeimpänä syynä ajatellaan olevan tapa, jolla länsimainen yhteiskunta hahmottaa kulttuurin ja luonnon eron. Kaupunki on selkein luonnon ja kulttuurin välinen rajapinta, joten se toimii sijaintina josta käsin voidaan tutkia molempia. Luonnon ja kulttuurin suhdetta tutkimalla voidaan päätellä, mikä funktio tällä suhteella on kuvitteellisissa kaupungeissa, sekä selvittää, millaisia vaihtoehtoisia katsontatapoja fantasiakaupungit voivat paljastaa tälle suhteelle. (Ekman 2013, 129.) Tässä alaluvussa käsittelen luonnon ja kaupungin asemaa fantasiakirjallisuudessa. Ensin keskityn siihen, millä tavoin luonto näyttäytyy ympäristönä sekä miten se muodostaa erilaisia maailmansisäisiä rajoja. Tämän jälkeen siirryn kaupungin käsittelyyn, tutkaillen sitä ensin urbaanin fantasian kannalta ja tämän jälkeen kulttuurin ja luonnon rajapintana.

4.1.1 Luonto fantasiakirjallisuudessa

Luonnollisen ympäristön käsittely jää fantasiakirjallisuudentutkimuksessa usein huomattavan väällä huomiolle. Pääpaino on useimmiten juonen ja hahmojen käsittelyssä. Vaikka puitteiden ei tulekaan olla määritelmän keskuksessa, ovat ne yhtä tärkeitä kuin juoni ja hahmotkin, ja niinpä ne ansaitsevat myös osansa luennasta ja käsittelystä. Fantasia tarjoaa mahdollisuuden luoda fiktiivisiä maailmoja, jotka eroavat perustavalla tavalla omastamme, vaikka puitteet naamioituisivatkin kopioiksi omasta maailmastamme. Valtaosa reaalimaailman jakautumisesta perustuu sosiaalisiin konstruktioihin, jotka

laajenevat käsittämään myös maisemaa. Tärkein raja on itsemme ja maiseman välillä. Fantasiassa näitä tuttuja käsityksiä voidaan uudelleenajattelaa. Maisema voi jakautua alueisiin, joihin pätevät eri kausaalisuussäännöt ja luonnonlait, ja ihmisten ja heidän ympäristönsä välinen kuilu voidaan silloittaa. (Ekman 2013, 1—2.)

Fantasiamaailmat jakautuvat erilaisiin alueisiin kuten reaali maailmakin. Nämä alueet voivat olla maantieteellisesti tai hallinnollisesti erossa toisistaan, eli voivat olla erotettuja toisistaan erilaisilla maastonmuodoilla tai vain viivoilla kartassa. Näiden rajojen ylittäminen voi olla esimerkiksi vaarallista, ei järin innostavaa tai jopa jäädä liki kokonaan huomiotta. Tällaisia maailmojen välisiä rajoja on tapana nimittää kynnyksiksi, ja niitä voi olla sekä konkreettisia että metaforisia, joista keskitymme ensimmäisiin. Nämä konkreettiset kynnykset merkitsevät kaltevuuskulmaa kahden paikan tai olemassaolon tilan välillä, ja niille on neljä funktiota. Ensimmäiseksi ne muodostavat rajaseutujen ytimen, erottaen toisistaan ne alueet joita rajaseutu yhdistää. Rajaseutu puolestaan määritellään kahden toisistaan eroavan todellisuuden rajapyykiksi. Täten kynnyksen funktio on kaksinainen: se sekä yhdistää että erottaa nämä eri todellisuuksien alueet. Kynnyksen toinen funktio on ilmaista sen, että useampi maailma sijaitsee samaan aikaan samalla alueella, läsnäolo tai tunkeutuminen. Tämä yhdistyy ensimmäiseen siten, että rajaseudut usein tarjoavat tälle paikan. Kynnyksen kolmas funktio on muodostaa polderin reunat. Neljäs puolestaan on se, että luonteenomaisilla keinoillaan se voi muodostaa maan kartan. Maa on toissijaisen maailman alue, jonka luonto ja kohtalo ovat keskeisiä juonelle. Se ei ole protagonistia, mutta sillä on samankaltainen rooli. Maantieteellinen fokus edellyttää kynnystä tarkennettavaksi sanoilla rajalinja ja rajakehä. Rajalinja on linja tai maaston kaltevuuden muutos, joka erottaa toisistaan kaksi paikkaa tai aluetta, ja rajakehä puolestaan raja joka ympäröi jotakin. Rajalinjan tapauksessa siis voi olla kummalla tahansa puolella linjaa, mutta rajakehässä ollaan kehän ulko- tai sisäpuolella. (Ekman 2013, 68—69)

Niin *Nokkosvallankumouksessa* kuin *Vanhan kulttuurin kurssissakaan* ei ole mukana karttaa, mutta molemmissa kuvataan kyllä maisemaa ja erilaisia alueita. *Nokkosvallankumouksen* keskeiset alueet ovat Nokkosten Huvipuisto, Kurohärman kaupunki sekä näiden ympärillä oleva joutomaa. Huvipuisto eroaa ympäristöstään muurein, ja myös Kurohärman keskusta on aidattu. Sen muihin osiin on kuitenkin vapaa pääsy. Kurohärman ja joutomaan välissä puolestaan on Tuohijoki, ja joutomaassa oleva metsä jakautuu kahteen alueeseen: turvalliseen ja säteilyn turmelemaan. Lisäksi keskeisenä alueena on toissijainen maailma, jolla ei ole yhteistä fyysistä rajapintaa ensisijaisen maailman kanssa, mutta näistä on silti mahdollista siirtyä toisiinsa. Valtaosa *Nokkosvallankumouksen* kuvaamista rajoista on ihmisten tuotosta. Rajojen ylittämisen vaikeustaso vaihtelee. Huvipuiston rajan

ylittäminen on turvallista hyväksytyille jäsenille, mutta turvatonta tunkeutujille, kuten perinistien parista karanneelle Mattanille (N, 37—39). Lisäksi Huvipuistossa on omat sääntönsä, jotka koskevat sieltä poistumista; poistuminen on sallittua vasta kun uuteen jäseneen luotetaan, kuten Vayulle ilmenee hänen asuttuaan Huvipuistossa jonkin aikaa (N, 102). Myös Kurohärmän keskustan rajan ylittäminen on vaarallista, ja portteja vartioidaan. Teoksen aikana keskustaan tunkeudutaan kahdesti. Ensimmäisellä kerralla Dharan lähimpine Nokkosineen lähtee ryöstöretkelle ruokavarastoon. Tällöin he kulkevat salaisen tunnelin kautta (N, 46—49), ja tappavat kohtaamansa vartijan (N, 53). Tämän jälkeen salakäytäviä kuitenkin aletaan vartioida tarkemmin. Toisella kertaa matkallaan Kurohärmään Dharan ja Vayu ovat menossa keskustelemaan Kornan kanssa perinisteistä, jotka voisivat liittyä heidän puolelleen taistelussa. Tällä kertaa Torakka-niminen nuorukainen auttaa heitä. Hänellä on ollut tapana viedä poikia joutomaalta keskustaan seksityöhön, joten he naamioivat Dharanin Torakaksi ja Torakan ja Vayun tällaisiksi lahjuksiksi (N, 358—361). Myös tällöin rajan ylittäminen on vaarallista, sillä sekä Dharan että Vayu ovat etsintäkuulutettuja, joten on riskinä että heidät tunnistettaisiin portilla. Vaikuttaa kuitenkin siltä, että rajan ylittäminen ei ole kaikille yhtä vaarallista. Esimerkiksi Torakka on ylittänyt rajan toistuvasti, samoin Dharanin poikaystävä Krito pistäytyi aiemmin keskustelemassa Kornan kanssa.

Luonnossa olevien rajojen ylittäminen puolestaan on eri tavalla vaarallista. Vaikka Tuohijoki on saastunut ja täten vaarallinen, on sen ylittäminen Vayulle arkipäiväistä, eikä hän murehdi veden saastuneisuutta, vaan etsii ylityspaikkaa (N, 42). Toisaalta toisena vaihtoehtona on säteilyalueen poikki kulkeminen. Tavallisen metsän säteilyalueesta erottava aita tuntuu vaarallisemmalta rajalta kuin joki. Vaikka sen yhteydessä mitään konkreettista, näkyvää vaaraa ei ole, ovat kertomukset säteilystä saaneet aikaan niin suuria pelkoja, että Vayuta hermostuttaa ylittää raja, ja häntä jahtaavat kiusaajat eivät uskalla sitä tehdä (N, 12). Ensisijaisen ja toissijaisen maailman erottava raja on kaikkein haastavin, sillä sen ylittäminen on mahdollista vain kiviverisille, ja heillekin se on toisinaan hankalaa. Vaikka toissijainen maailma ei teoksessa näyttäydy vaarallisena, on rajan ylittäminen silti jännittävää, sillä toissijainen maailma on ensisijaisen maailman kaltainen maastonmuodoissaan mutta eroaa siitä täysin luonnollaan ja resurssienkäytöllään.

Vanhan kulttuurin kurssissa puolestaan teoksen tapahtumaympäristönä on pääasiassa Anaren kaupunki, joka jakautuu yliopistoalueeseen sekä muihin osiin, joissa työvelvolliset ovat vallassa. Kaupungin keskusta sijoittuu myös työvelvollisten alueelle, ja Lodvikin kodalle yliopistolta päästäkseen on kuljettava kaupungin muiden osien halki tai kierrettävä kaupungin sivussa olevaa metsäistä lenkkipolkua. Kaupungin laitamilla on myös tuntureita, joille pääsyä ei ole rajattu, vaan

niillä voi liikkua vapaasti (esim. VKK, 129). Kaikki alueet kaupungissa eivät ole avoimia kaikille, esimerkiksi Virgesiidan kaupunginosa (VKK, 211). Teoksen elinkelpoinen maa on rajattu, sillä ydinsota on tuhonnut suuria osia maailmasta. Elinkelpoisia alueita ovat kuitenkin myös maaseutualueet, joihin Anare on yhteydessä. Nämä alueet esiintyvät teoksessa ainoastaan taustalla, esimerkiksi Anden kotipaikka Suomarjanga josta hän saa ruokalahetyksiä, sekä Luusuan alue josta Kristin on kotoisin. Aiemmin nämä maaseudut ovat olleet enemmän erossa kaupungista, mutta muutaman vuosikymmenen aikana kaupunkiin muutto on muuttunut normaalimmaksi (VKK, 161). Kaupungista poikkeava tapahtumapaikka teoksessa on luonnonsuojelualue, joka on kohtuullisen linja-automatkan päässä kaupungista. Myös sinne pääsy on rajattua, sillä tiellä on lukittu portti, pääsyyn tarvitaan lupa, ja kansalliskaarti vartioi aluetta. Rajan ylittäminen on kuitenkin suorastaan triviaalia, sillä portti tiirikoidaan auki niin, että Ande ei edes kiinnitä siihen huomiota (VKK, 164). Myöhemmin heidän kulkuoikeuttaan penätään (VKK, 188—189), mutta senkin väärentäminen on ollut mahdollista. Samoin Virgesiidan kauppa-alueelle pääsy on sallittua vain joidenkin ihmisten henkilökorteilla, mutta tämän rajan ylittämistäkään ei kummoisemmin vartioida, koska pääsy on mahdollista muiden ihmisten kulkukorteilla. Tämän rajan ylittäminen on kuitenkin jännittävämpää, ja alueella liikkuu myös vartijoita jotka tarkkailevat epäilyttäviä ihmisiä.

Maaseudun ja kaupungin välisen rajan ylittäminen on myös teoksen maailmassa arkipäiväistynyt, ja todennäköisesti on hivenen kutkuttavaa muttei kovin ihmeellistä, sillä opiskelijaksi on aivan mahdollista päästä myös syrjäseuduilta. Myös rajan ylittäminen toisen suuntaan on mahdollista ainakin maaseudulta kotoisin oleville, sillä Ande on vastikään käynyt vierailulla kotonaan (VKK, 15). Yliopistoalueelle on pääsy ainoastaan yliopistolaisilla, mutta liikkumista keskustasta sitä ympäröivillä asuinalueilla, lenkkipoluilla ja tuntureilla ei ole rajattu, lukuun ottamatta hyväosaisimpien alueita. Virallisista kielloista huolimatta yliopistoalueelta poistuminen voi aiheuttaa jännitystä, sillä muualla kaupungissa parveilevat työvelvollisten edustajat eivät epäröi käydä opiskelijoiden kimppuun, joten on oltava varovainen ja mieluusti liikuttava ryhmissä (VKK, 42). Lisäksi teoksen maailmassa toteutetaan ulkonaliikkumiskielto (VKK, 208).

Vanhan kulttuurin kurssissa myös ylitetään kynnyks ensisijaisesta maailmasta toissijaiseen maailmaan, aliseen. Se näyttäytyy samaan aikaan tiedon ja ymmärryksen aarreaittana, josta löytää esimerkiksi ensisijaista maailmaa koskevaa informaatiota, ja kuoleman maailmana. Tämän rajan ylittämisessä ei käytetä konkreettista paikkaa, mutta siihen käytetään esimerkiksi jonkin tutun luolan kuvittelua (VKK, 93). Tällöin mielikuva tunnetusta luolasta muuntuu reitiksi aliseen maailmaan, ja on tällöin samaan aikaan jotakin tuttua ja tuntematonta. Retket aliseen muodostavat nähdäkseni

linjan, jonka kummalla tahansa puolella voi olla. Tämä näkyy esimerkiksi siinä, että tavallisissa arkiaskareissaan Ande voi äkisti alkaa uneksia, ja ymmärtää havahtuessaan kyseessä ollen matkan toissijaiseen maailmaan, kuten esimerkiksi käy hänen istuessaan iltaa Kiisassa, kun hän äkisti kokeekin olevansa Lodvikin seurasta, ja heidän keskustelustaan toissijaisessa maailmassa hän havahtuu, kun Lodvik lyö häntä halolla takapuolelle ja hän putoaa penkiltä ensisijaisessa maailmassa (VKK, 114). Toissijaisesta maailmasta palaaminen ei yleensä vaikutakaan olevan tahdonalaista, vaan matka tuo kulkijansa takaisin. Manalaan, Jábmíidáibmuun, siirtyminen ei ole samalla tavoin yksioikoista kuin tavanomaiselle matkalle aliseen. Sinne siirrytään joko oman kuolemakokemuksen yhteydessä, tai pelastettaessa jotakuta toista kuolemalta. Ensimmäisessä tapauksessa Jábmíidáibmuun joutuu vasten tahtoaan, eikä sieltä tyypillisesti pääse itsenäisesti palaamaan – Andekin on useita kertoja tarvinnut siihen Lodvikin apua (VKK, 201—202). Toisessa tapauksessa Jábmíidáibmuun siirtyminen vaikuttaa verrattain yksinkertaiselta, sillä Ande onnistuu pääsemään sinne ilman ulkopuolista musisointia Duoman henkeä pelastaessaan. Myös palaaminen hoituu omia aikojaan, kun tehtävä on suoritettu. Tyypillisesti kuolleiden maailmasta lähteminen ja elävien maailmaan palaaminen on matkan hankalin osuus, ja siitä on tarjottava jonkinlainen vastalahja (Ekman 2013, 78). *Vanhan kulttuurin kurssissa* näin onkin oman kuolemakokemuksen yhteydessä, mutta vapaaehtoisella matkalla tällaisia ongelmia ei ilmene. On epäselvää, pystyisikö noaidi itse poistumaan Jábmíidáibmusta ollessaan kuolemaisillaan, ja mitä se vaatisi, sillä Ande vastaanottaa siihen joka kerta apua. Duomaa pelastettaessa ei myöskään esiinny minkäänlaista kuolemalta tarjottavaa vastalahjaa. Alisella maailmalla ei ole yhtenäistä maantiedettä, vaan se näyttäytyy jokaisella vierailulla omanlaisenaan. Usein matkoilla toistuu lapsuuden kuolemakokemuksesta peräisin oleva virta, joka vie Andea vasten hänen tahtoaan.

Arkisen maailman ja keijumaailman, eli tieteellisen ja taikuudellisen maailman vastakkainasettelu erottaminen on myös fantasiakirjallisuudessa tyypillinen raja (Ekman 2013, 70—71). Tämän kaltainen rajanveto näkyy myös *Vanhan kulttuurin kurssissa*. Tieteen ja taikuuden maailmat sijaitsevat samalla alueella ja yhdessä, mutta ne perustuvat tyystin eri lähtökohtiin. Nämä maailmat ovat Anden arkitodellisuus yliopistolla sekä Lodvikin ohjauksessa tapahtuva noaidiopiskelu. Ne muodostavat omat kokonaisuutensa, jotka pyritään pitämään erossa toisistaan, esimerkiksi kun Lodvik ärtyy Anden selityspyynnöistä. Taikuuden maailmassa mahdollisia ovat asiat, joita tieteen maailmassa on pidetty vain kansanperinteenä. Toisaalta taikuuden maailma voi myös tunkeutua tieteen maailmaan, kuten käy Anden voimakristallin kanssa: se tarjoaa hänelle esimerkiksi varoituksia ja reittiohjeita arkimaailmassa.

4.1.2 Kaupunki fantasiakirjallisuudessa

Tässä alaluvussa käsittelem kaupunkin asemaa fantasiakirjallisuudessa. Kaupunki voi esiintyä miltei missä tahansa fantasiassa, monissa eri rooleissa ja monin eri tavoin, sillä fantastisten kaupunkien ei tarvitse noudattaa reaaliimaantiedettä, joten ne voivat näyttäytyä esimerkiksi täysin suunniteltuina tai kaoottisina (Clute 1997a). Kohdeteoksissani kaupungit ovat tapahtumien keskiössä, erityisesti *Nokkosvallankumouksen* Huvipuisto, joka on vallankumouksellisten tukikohta. Tullakseen kutsutuksi kaupungiksi urbaanin alueen tulee sisältää joukko tarinoita, jotka sisältävät fantastisen elementin (Clute 1997a).

Nokkosvallankumouksessa tällaisia tarinoita ovat kiviveriset, jotka ovat pyrkineet samaan muutosta aikaan niin Huvipuistossa kuin Kurohärmässäkin, ja *Vanhan kulttuurin* kurssissa puolestaan Anareen sijoittuva noaiditoiminta, niin Lodvikin kuin Andenkin. Näiden tarinoiden pitää myös olla useita kertoja kerrottuja, jotta kaupunki voi toimia ikonina (Clute 1997a). *Nokkosvallankumouksen* kaupungeissa kerrotaan paljon tarinoita erilaisista kiviveristen uroteoista aikojen saatossa, ja myös uudet saavutukset pääsevät samalle listalle. *Vanhan kulttuurin* kurssin kaupungissa tällaiset kertomukset esiintyvät vain harvojen ja valittujen kuultavina, joten sikäli on epäselvää, onko kaupungin ikonisuus riittävää. Pidän sen tarkastelemista kuitenkin validina, sillä se on teoksen päämiljö. Tässä luvussa tarkastelen ensin kohdeteoksiani kaupunkikeskeisen urbaanin fantasian näkökulmasta, ja tämän jälkeen tarkastelen kaupunkia luonnon ja kulttuurin kohtaamispaikkeenä.

4.1.2.1 Urbaani fantasia

Fantasiakirjallisuudessa kaupunki on erityisen tyypillinen urbaanissa fantasiassa, jonka tapahtumapaikkana on kaupunki. Usein tämä kaupunki on myös olemassa konsensustodellisuudessa, mutta tämä ei ole välttämätöntä. Tyypillisessä urbaanifantasiassa arkinen maailma ja fantasia risteävät ja punoutuvat yhteen. Urbaanin fantasian aikaisin muoto ajoittuu 1700-luvulle, goottilaisen romaanin klassikkoon Horace Walpolen *Otranton linnaan*. Tälle tyypillistä ovat klaustrofobinen hallinta, maanalainen toiminta, yliluonnollisuuden tunkeutuminen, kuolemanvaaralliset ahdingot, rationaalisuuden unohtaminen, pahan mahdollinen voitto, alituinen vaihtelu kiinnostavien intohimojen välillä ja yliluonnolliset vekottimet ja koneet sekä demoniset laitteet. Myöhemmin urbaaniin fantasiaan syntyivät kaupunkien sisäiset pienemmät yhteisöt, jotka toimivat laajemman todellisuuden parodioina ja mikrokosmoksina, ja olivat usein yhteydessä ulkomaailmaan. Näissä sisäisissä yhteisöissä esiintyy usein ihmisiä, jotka ovat samantapaisia kuin laajemman maailman

hallitsijat, samoin maanalaiset kammiot yhdistyvät palatseihin. Valeasut ovat yleisiä, samoin ajatus siitä, että kokonaiset kaupunkilaisjoukot olisivat kuvailtavissa luokkansa mukaan. 1900-luvun urbaani fantasia syventää näitä malleja, ja jakaa useita struktuurallisia elementtejä. Tällaisia ovat esimerkiksi arkisen maailman ja toissijaisen maailman yhdistäminen, usein kaupungissa sijaitsevan portaalin kautta, sekä heimolaisuuden painottaminen paitsi risteävien maailmojen, myös ihmisten, aikojen ja tarinoiden tapauksissa. Lisäksi kaupungissa tapahtuvat konfliktit resonoivat ympäri maailmoja, ja teoksissa pyritään aikaansaamaan käsitys olosuhteiden korjautumisesta pahimman tapahduttua. 2000-luvulla urbaani fantasia on julkaisukategoriana muuntunut käsittelemään vaihtoehtoista versiota nykymaailmasta, jossa tavallisten ihmisten joukossa on esimerkiksi vampyyreja ja ihmissusia (Clute 1997b). En kuitenkaan aio keskittyä tutkielmassani tähän urbaanin fantasian uusimpaan ilmentymismuotoon, vaan hyödyntää tarkastelussani vanhempia määritelmiä. Huomioin kuitenkin myös urbaanin fantasian 1980-luvun tienoilla alkunsa saaneen suuntauksen, jossa pastoraalisen ja sankarillisen fantasian trooppeja käytetään urbaanissa ympäristössä.

Urbaanille fantasialle tyypillisiä elementtejä ovat nimekkäiden hahmojen, esimerkiksi taitelijoiden, muusikoiden tai tutkijoiden, asuttamat kaupungit, joissa ilmenee yliluonnollisia tapahtumia. Urbaanin fantasian teokset asettuvat janelle, jonka toisessa päässä urbaani vaikuttaa fantasiaan, ja toisessa fantasia vaikuttaa urbaaniin. Ensimmäisessä enemmän tai vähemmän tunnistettava reaali maailman kaupunki on kontaktissa maagiseen todellisuuteen, ja kertomus hyödyntää vanhempien satujen ja kansanperinteen trooppeja ja hahmoja, pakottaen nämä törmäykseen urbaanin miljöön kanssa. Jälkimmäisessä tapauksessa puolestaan kaupunki on fantastinen ja luo omat sääntönsä, sen sijaan että hyödyntäisi kansanperinteestä tuttuja. Kaupunki ei toimi vain paikkana jossa luonnollinen ja fantastinen risteävät, vaan fantastiset elementit ovat lähtöisin kaupungin historiasta. (Irvine 2012, 200—201.) Monet urbaanin fantasian teokset kapinoivat tolkienmaisia pastoraalikuvauksia vastaan, ja täten kapinoivat myös luonnollista maisemaa vastaan. Tällöin kaupungin ulkopuolisessa luonnossa vaanii erilaisia kauheuksia, joilta kaupungissa ollaan turvassa. Kaupunki on usein vanha, tai ainakin rakennettu aiempien versioiden jäännösten päälle. (Irvine 2012, 211—212.)

Jos ajattelemme, että urbaanissa fantasiassa yliluonnollinen ei ole läsnä arjessa, vaan yhdistyy siihen toisinaan, *Nokkosvallankumous* ei edusta urbaania fantasiaa, sillä siinä fantasia on läsnä myös arkisessa Dharanin ja Vayun kiviverisessä perimässä. Toisaalta *Nokkosvallankumous* myös hyödyntää useita urbaanin fantasian piirteitä. Vaikka yliluonnollinen on olemassa protagonistien verenperinnössä, se myös tunkeutuu heidän maailmoihinsa portaalien kautta. Näin ollen voidaan

nähdä, että yliluonnollisuuden suhteen *Nokkosvallankumous* uudistaa urbaanin fantasian konventioita.

Teoksen portaalit eivät kuitenkaan sijaitse kaupungissa, vaan luonnon olosuhteissa ja haastavasti löydettävissä paikoissa. Maailmojen lisäksi myös niiden tarinat yhdistyvät toisiinsa, sillä toissijaisen maailman kiviveriset asukkaat ovat osittain kotoisin ensisijaisesta maailmasta, ja ensisijaisen ja toissijaisen maailman kohtalot puolestaan on eriytetty sillä, että eri lajit asuvat niissä. Nokkosten Huvipuistossa, jota voimme ajatella pienenä kaupunkina, tapahtuneilla asioilla on merkitystä ympäri maailmaa, sillä heidän sotasuunnitelmansa kiirivät myös muiden korviin ja nämä tulevat auttamaan heitä taistelussa, ja toisaalta taistelun jälkeen video siitä leviää ympäri maailman. Myös korjaamisen elementti on teoksessa vahva, sillä Nokkoset pyrkivät jatkuvasti korjaamaan ydinsäteilyn ja sotien rampauttamaa ja huonosti hallittua maailmaansa. Vaikka nimekkäitä hahmoja ei juuri Dharania lukuun ottamatta ole, ovat taiteet ja kulttuuri kuitenkin kehittymässä vanhan sivistyksen raunioista. Huvipuistossa asuu myös omassa ympäristössään tunnettu runoilija Neki, jonka töistä myös Korna on kiinnostunut, ja ajatus niistä innostaakin häntä liittymään Nokkosiin, ja useat Nokkoset ovat eräänlaisia tutkijoita.

Nokkosvallankumouksen ensisijaisen maailman tapahtumapaikkoina on kaksi kaupunkia: Nokkosten Huvipuisto sekä perinistien hallitsema Kurohärmä, jossa Vayu teoksen alussa asuu ja josta myös useat muut teoksen hahmot ovat kotoisin. Toissijaisen maailman kaupunki ei mielestäni hyödynnä urbaanin fantasian kuvastoa, joten jätän sen tässä yhteydessä käsittelemättä. Ensisijaisessa maailmassa ihmiset eivät jakaudu pienempiin ryhmiin kaupunkien sisällä, vaan kukin joukko etsii omat asuinpaikkansa; Nokkosilla on Huvipuisto, ja monet pienemmät jengit asuvat omissa kylissään. Ensisijaisen maailman kaupungeista Huvipuisto on selvästi ulkomaailmaa turvallisempi, sillä sinne pääsy on rajoitettua, ja tarjolla on ravintoa ja turvallisia nukkumapaikkoja, mutta Kurohärmässä läsnä ovat omanlaisensa uhat. Esimerkiksi myös Vayun kiusaajat asuvat siellä, ja ruoan- ja vedensaanti on satunnaista muille kuin hallitsevassa asemassa oleville. Ensisijaisen maailman luonnonkuvaus kapinoi luonnollista maisemaa vastaan, ja siinä keskeisessä roolissa ovat kitukasvuisuus sekä saasteet. Vaarallisia petoja ei kuitenkaan ole. Vaikka ulkomaailmassa piilee jonkin verran uhkia, ne kuitenkin vaikuttavat enemmän hankalien ihmisten kuin luonnon aiheuttamilta, sillä vaikka esimerkiksi osa metsästä on ydinsäteilyn saastuttama ja siellä ei liikuta, ei Vayu kuitenkaan kohtaa siellä mitään uhkia. Luonnossa ei ole esimerkiksi vaarallisia eläimiä tai hirviöitä, joten liikkuminen on sikäli turvallista, ja Vayun lähtiessä Huvipuistosta ainut uhka, johon vedoten häntä yritetään estää, on myrsky. Erilaisten ihmisjoukkojen toimista turvallisen kaupungin ulkopuolella ei kuitenkaan ole varmuutta, esimerkiksi

Pavan otetaan perinistien vangiksi (N, 307—308). Perinistien kaupunki puolestaan on tavalliselle kansalle yhtä lailla vaarallinen, mutta sinne pääsy on rajattua ja esimerkiksi epätoivoisia nuorukaisia hyödynnetään seksitarkoituksiin (N, 359—360).

Heimolaisuuden painottaminen esiintyy teoksessa maailmojen lisäksi tarinoiden ja ihmisten tasolla. Kiviverinen linja, johon Dharan ja Vayu kuuluvat, on tehnyt sankaritekoja läpi maailman historian, ja ihmiset edelleen kertovat näistä teoista toisilleen. Samoin Dharan käyttää niitä johdattajanaan pyrkiessään itse muuttamaan maailmaa. Dharan ja Vayu myös huomaavat kohtaloidensa risteävän, alkaen jo siitä, kun he toisiaan tuntematta kohtaavat toissijaisessa maailmassa. Nokkosvallankumoukset kuvaama ensisijainen maailma sijoittuu vaikuttamisen janalla päähän, jossa kaupunki itsessään on fantastinen ja elementit ovat lähtöisin historiasta. Teoksessa ei tarkenneta, onko kyseessä kaupungin vai koko maailman historia, mutta kiviveriset ovat luonnollinen osa maailmaa ja heidän historiansa on myös kaupunkien historiaa. Niin Huvipuisto kuin Kurohärmäkin on rakennettu aiempien jäännösten päälle. Huvipuisto-kaupungin tilalla on aiemmin ollut oikea huvipuisto, jonka rakennuskannan Nokkoset ovat ottaneet hyötykäyttöön, ja vanhat laitteet toimivat esimerkiksi asumuksina. Kurohärman keskusta puolestaan on pommituksista selviytynyt alue Kurohärman aiempaa keskustaa, joka on aidattu ja muovattu paljon aiempaa pienemmäksi kaupungiksi.

Vanhan kulttuurin kurssi puolestaan vastaa monin paikoin urbaanin fantasian tunnusmerkistöä. Teoksen arkinen maailma ei kuitenkaan ole lukijan näkökulmasta arkinen, sillä se on tieteiskirjallisella tavalla tulevaisuuteen sijoittuva. Voimme kuitenkin ajatella tämän maailman olevan sikäli arkinen, että se ei sisällä mitään yliluonnollista: keksinnöt, kuten osto- ja pakkausautomaatit sekä ydintuho ovat helposti kuviteltavissa aiemman kehityksen perusteella. Arkinen maailma ja yliluonnollinen punoutuvat yhteen Anden kansanperinteen ja kulttuurintutkimuksen opinnoissa sekä niihin kytkeytyvissä noaidiopinnoissa, ja portaalina toimiva rummutus on käytettävissä kaupungissa. Väestö on jakautunut erilaisiin pieniin ryhmiin, kuten työvelvollisiin, virkamiehiin ja opiskelijoihin. Opiskelijat ovat näistä tarkimmin kuvailtu joukko, eikä ainakaan heidän joukossaan ilmene samankaltaisuutta hallitsijoita kohtaan, lukuun ottamatta sitä, että Niilas esittää uutisraportin keksimästään näkökulmasta ja toimii täten samoin kuin vallanpitäjät. Hän kuitenkin toimii näin vain kertaluontoisesti. Myös kokonaisten ihmisryhmien luonnehdinta luokkansa mukaan on läsnä teoksessa sikäli, että opiskelijat ja työvelvolliset kuvataan lähinnä toisiaan vihaaviksi joukoiksi, jotka alituisen ajautuvat erilaisiin kahinoihin. Siinä missä päähenkilöt näyttävät opiskelijoista toisenkin puolen, ei hahmokaartissa ole ainoatakaan työvelvollista. Näistä muodostettu kuva jää siis kokonaan yleisen tason kuvauksen varaan. Heimolaisuus painottuu teoksessa siten, että

Anden ja Lodvikin välillä on vahva, yhteisestä noaidikoulutuksesta kumpuava side, ja Lodvik puolestaan on sukua Anden isoäidille. Näin myös heidän tarinansa lomittuvat, kun Ande saa asian selville tutkiessaan Lodvikin aikaisempaa persoonaa, professori Blindiä (VKK, 225—228). Käy myös ilmi, että Lodvik on pelastanut Anden hengen jo tämän ollessa lapsi ja hukkumaisillaan. Anare on teoksen todellisuudessa sen maailman keskus, sillä se on tuhonnut suurimman osan ympärillään levittäytyneestä maailmasta, koska sillä on ollut ongelmia omassa sodankäynnissään. Näin ollen voidaan hyvin sanoa, että kaupungin konfliktit resonoivat koko ympäröivään maailmaan. Pahimman, eli ydintuhon, tapahduttua asiat ovat maailmassa vakaat, sillä ihmiset ovat pelon vallassa. Olosuhteiden korjautuminen ei kuitenkaan ole lähtenyt tästä, vaan siihen pyrkivät enemmänkin vallankumousmieliset, jotka pyrkivät haittaamaan hallituksen juonia.

Anaressa asuu useita nimekkäitä henkilöitä. Tällaisia ovat esimerkiksi päivittäisohjelmista tuttu, koko kansan suosiossa (VKK, 42) oleva Barb Valter, jonka Niilas kohtaa televisioitoimituksessa. Myös yksi vanhan kulttuurin kurssin ohjaajista, Johka Leammi, on kuuluisa urheilutaustansa vuoksi, ja Lodvikin aikaisempi persoona professori Blind on kuuluisa kansanperinteen tutkija. Taiteilijoita tai muusikoita teoksen maailmassa ei kuitenkaan lainkaan esiinny. Maailma sijoittuu vaikuttamisen janalla osaan, jossa vähemmän tunnistettava reaali maailman kaupunki on yhteydessä maagiseen todellisuuteen. Vaikka kaupunkia itsessään ei tunnisteta, teoksen maailma on konsensustodellisuuden kaltainen. Käytettäviä kansanperinteen trooppeja ovat saamelaisen kansanperinteen noaidit sekä heidän henkimatkansa Jábmiidáibmuun. Ne risteävät urbaanin todellisuuden kanssa henkimatkojen tullessa osaksi Anden jokapäiväistä elämää. *Vanhan kulttuurin kurssin* maailma ei kapinoi luonnollista maisemaa kohtaan, vaan kaupungin ulkopuolella sijaitsevan luonnonsuojelualueen luontoa kuvaillaan luonnoltaan monipuoliseksi. Vaikka maailmaan viitataan suurelta osin tuhoutuneena, ei säteilyn vahingoittamia alueita teoksessa kuvata lainkaan. Anaren suhdetta aiempiin samalla paikalla sijainneisiin kaupunkeihin ei kommentoida, mutta se on itse ollut olemassa jo pitkään.

4.1.2.2 Kaupunki luonnon ja kulttuurin kohtaamispisteenä fantasiakirjallisuudessa

Kaupunki voidaan nähdä pisteenä, jossa luonto ja kulttuuri kohtaavat toisensa. Niin luonnolle kuin kulttuurillekin on monenlaisia määrittelyjä (Ekman 2013, 129). Esittelen niistä vain käsiteltävän asian kannalta hedelmällisimmät. Luonto on fyysinen maailma kollektiivisesti, esimerkiksi kasvit, eläimet ja muut luonnontuotteet, vastakohtana ihmisille ja ihmisten tuotoksille. Kulttuuri puolestaan on jaettujen uskomusten, tapojen, arvojen, käytösmallien ja esineiden systeemi, jota yhteisön jäsenet

käyttävät tullakseen toimeen maailmansa ja toistensa kanssa. (Ekman 2013, 130—131.) Luonnon ja kulttuurin kahtiajaossa on kuitenkin joitain ongelmia. Esimerkiksi kasvihuoneilmiö ja otsonikerroksen vauriot vaikuttavat kaikkeen luontoon, ja siten se ei ole vapaa ihmisen vaikutuksista. Ihmiset ovat myös aina muokanneet luontoa. Toinen ongelma on se, että kahtiajaossa asioiden on kuuluttava jompaankumpaan kategoriaan, eikä rajatapauksia ole. Tätä varten käytetään termiä toinen luonto, joka viittaa kesytettyyn luontoon, esimerkiksi puutarhoihin ja lemmikkeihin. Kuitenkin, mikäli ihmisen kontrolli luontoon päättyy, se muuttuu jälleen villiksi. (Ekman 2013, 131—132.) Luonnon ja kulttuurin välinen suhde vaihtelee yhteiskunnasta riippuen. Konsensutodellisuudessa luonnon ja kulttuurin erottamista toisistaan voidaan arvostella myös sen perusteella, että ihminen on evoluutioprosessin tuotos. Jos ihminen on osa luontoa, miten jokin ihmisen luoma voisi olla luonnonvastaista? Toinen kulttuurin ja luonnon suhdetta länsimaissa kuvaava elementti on kristinuskon luomiskertomus. Darwinistisen näkökulman mukaan ihminen on luonnontuote, ei sen herra, ja kristinuskon näkemyksen mukaan ihminen on muiden luomusten yläpuolella. Fantasiakirjallisuudessa tällaisia ennakoajatuksia ei ole, joten luonto voi olla erillään ihmisistä, kuten esimerkiksi *Tarussa Sormusten herrasta*, jossa Arda luotiin ihmisten ja haltioiden kodiksi. (Ekman 2013, 132—133.) Tutkailen tässä alaluvussa kohdeteosteni kaupunkija Stefan Ekmanin (2013) viitoittamalla tavalla. Tällaisia ovat kaupungin ja luonnon välinen suhde sekä potentiaalinen muuri (esim. mt. 136) sekä se, kuvaillaanko kaupunkia sen ihmisten vai arkkitehtuurin kautta (esim. mt. 144).

Koska *Vanhan kulttuurin kurssi* näyttäytyy meidän maailmamme vaihtoehtohistoriana, on loogista olettaa, että siellä ihminen on syntynyt evoluution myötä kuten meidän maailmassamme. Asiaa ei kuitenkaan käsitellä, ja samoin niin kristinuskolla kuin darwinismillakaan ei ole *Vanhan kulttuurin kurssin* maailmassa sijaa. Kaupungissa kuitenkin vaikuttaa olevan vallalla enemmänkin käsitys siitä, että ihminen on kaiken herra. Tämä ilmenee esimerkiksi siitä, että muita eläimiä teoksessa ei esiinny, lukuun ottamatta henkisiä, ja ihmiset ovat esimerkiksi kokeneet oikeudekseen hallita maailmaa ydinpommeilla, joiden aiheuttama säteily vaikuttaa paitsi ihmisiin myös muihin elämänmuotoihin. Noaidiuskon tapa suhtautua luontoon on puolestaan tasa-arvoisempi, ja he eivät koe ihmisen hallitsevan muita elämänmuotoja. Tämä voidaan nähdä esimerkiksi Lodvikin tavassa asua kodassaan luonnonmukaisesti, sekä tavassa, jolla Anden on oltava valmis sutensa läheisyyteen ennen kuin se suostuu näyttäytymään hänelle, ja tarjottava sille tilaisuuksia oleilla luonnossa (VKK, 136—138).

Nokkosvallankumouksessa maailman ja sitä asuttavien lajien syntyä ei kuvailla, mutta niiden viitataan olevan ”linkkejä evoluutiossa” (N, 295). Myöskään uskonnoillekaan ole juuri sijaa, sillä ne saavat

teoksessa vain satunnaisia mainintoja. Teoksessa selviää, että sekä ensisijaista että toissijaista maailmaa ovat alun perin asuttaneet ihmiset ja kivijumalat yhdessä, mutta maailmat ovat myöhemmin eriytyneet eri suuntiin. Mitään merkkejä siitä, että ihmiset tai kivijumalat olisi tarkoitettu muuta luontoa ylemmäksi, ei ole havaittavissa. Ihmisten ja kivijumalien teiden eriytymisestä on jo niin pitkä aika, että kivijumalista on tullut ihmisten mielikuvissa jumalia, vaikkakaan merkittävää palvontaa ei esiinny; niistä on tullut palvottava asia, kun muut uskonnot ovat pirstaloituneet (N, 110). Esimerkiksi Vayu kuitenkin uskoo kivijumaliin jonkinlaisina jumalolentoina, eikä hänen näkemyksensä muuttumista kuvailla. Ihmisillä ja kivijumalilla on kuitenkin erilainen käsitys omasta asemastaan suhteessa muuhun maailmaan. Ihmisten asuttama ensisijainen maailma, josta kaikki kivijumalat ovat lähteneet, näyttäytyy paikkana, jossa ihmiset ajattelevat olevansa muuta luontoa tärkeämpiä. Tämä näyttäytyy esimerkiksi kaikessa saastuttamisessa ja vakavassa huolimattomuudessa ympäristöä kohtaan. Toissijaisessa maailmassa puolestaan kivijumalat eivät näe itseään ympäristöään ylempinä, vaan pyrkivät toimimaan tasapainossa ympäröivän luonnon kanssa. Koska kivijumalat huomasivat jo varhain ihmisten tuhoisan vaikutuksen, he päättivät vetäytyä toissijaiseen maailmaan, ja tuhota sieltä kaikki ihmiset. Se, että tämä hirmuteko painaa heitä vielä sukupolvia myöhemminkin, viittaa siihen, että kivijumalat kokevat itsensä tasa-arvoisiksi ihmisten kanssa, ja ovat pahoillaan teostaan.

Näin ollen myös *Nokkosvallankumouksen* ensisijaisessa ja toissijaisessa maailmassa olevat kaupungit eroavat toisistaan. Ensisijaisessa maailmassa Nokkosten Huvipuisto on erotettu aidalla sitä ympäröivästä luonnosta. Alueen sisäpuolella on pieniä kesytetyn luonnon saarekkeitä. Näitä ovat kasvimaat, jolla Nokkoset pyrkivät viljelemään osan elintarvikkeistaan, ja alue, jolla vuohet elävät. Luonnon asema on kuitenkin kaupungissa vähäinen, ja kaupungin kuvailu perustuu pääasiassa arkkitehtuurin kuvailuun. Keskiössä ovat erilaiset huvipuistolaitteet ja niiden sovellutukset. Kaupunki koostuu asumuksina tai varastoina toimivista laitteista, kokoontumistilana toimivasta elokuvateatterista ja keittolana toimivasta ravintolasta. Ihmiset esiintyvät kuvailuissa pääasiassa joukkoina, jotka suorittavat omia tehtäviään, eikä kaupungin järjestys näin ollen rakennu sosiaaliselle järjestykselle. Kaupunkia välittömästi ympäröivää luontoa ei kuvailla, mutta muu luonto soveltuu toisen luonnon kategoriaan, sillä se on ihmisten aiheuttamien saasteiden turmelemaa. Kaupunki on erotettu ympäristöstään vahvoilla muureilla ja torneilla, joista tarkastella ulkopuolista maailmaa.

Myös Kurohärman kaupunki on eristänyt itsensä muurilla. Alun perin kyseessä on ollut miljoonakaupunki, mutta pommitusten myötä suuret osat kaupungista ovat tuhoutuneet, ja keskustasta jäljellejäänyt osa on otettu perinistien turvapaikaksi (N, 47). Muuri ei ole kuulunut kaupunkiin alun perin, mutta se on rakennettu aluetta suojaamaan perinistien kokiessa olonsa

uhatuiksi. Sitä puolestaan ympäröi jonkin verran luontoa, esimerkiksi kuivuneita vatukkapensaita (N, 48). Kaupungin sisäpuolella ei esiinny kesytettyä luontoa, kuten puutarhoja ja puistoja, mutta siellä kohdataan kissa (N, 363), ainoita pikkueläintä suurempia eläimiä ensisijaisessa maailmassa. Kurohärmässä kohdattavat ihmiset puolestaan ovat yksinäisiä kulkijoita ja vartijoita, eikä heitäkään juuri kuvailla. Kurohärmän keskusta on kuitenkin laajemman Kurohärmän kaupungin keskusalue, jolla asuvat vain tärkeimmät henkilöt. Keskustan ulkopuolella asuvat ja keskustassa asuvat eivät ole suhteissa toisiinsa. Voidaan siis päätellä, että kaikki keskustassa asuvat ovat kohtuullisen tärkeitä henkilöitä, mutta heidän suhteitaan ei juurikaan kuvailla. Vähäosaiset on raivattu kaduilta pois (N, 362) ja jäljellä olevat ihmiset ovat epäluuloisia toisiaan kohtaan eivätkä tee yhteistyötä (N, 50). Tämä erottaakin Kurohärmän Huvipuistosta, samoin rikkonaiset rakennukset ja kadut vallannut epäjärjestys ja sotku (N, 50). Kaupungin kuvailussa mainitaan kerrostalo-alueita, mutta se painottuu kertomaan rakennuksista, jotka ovat aiemmin olleet merkittäviä Dharanille ja Vayulle. Tällaisia ovat esimerkiksi suihkulähde, jonka luona Dharanin isä piti puheita (N, 50) sekä karkki- ja lelukauppoja sisältävä katu jolla Vayu asioi nuorena (N, 361).

Nokkosvallankumouksen toissijaisen maailman kaupunkia puolestaan kuvaillaan aivan ero tavoin. Sitä ympäröi laajat alueet kesytettyä luontoa. Siellä on peltoja, joilla kasvaa paljon erilaisia viljelykasveja, hedelmäpuita ja kukkia. Näiden ohitse johtaa hiekkatie kohti kaupungin keskustaa. Lisäksi viljelyalue on täynnä kimalaisia ja perhosia, luontokappaleita, joita ei ensisijaisessa maailmassa esiinny. Kaupunkia puolestaan katsellaan vain kaukaa. Siitä näkyvät tuulimyllyt sekä korkealla kohoavat talot, jotka yhdistyvät toisiinsa silloilla ja joiden katoilla on metsät (N, 109). Sitä ei ympäröi muuri, ainoastaan kukkakedot. Kaupunkia ei kuitenkaan teoksessa tarkastella lähemmin, sitä ainoastaan ihaillaan kaukaa.

Vanhan kulttuurin kurssissa Anaren kaupunkia kuvaillaan arkkitehtuurin kautta. Ande havainnoi ympäristöään ja selostaa kulkuaan erinäköisten rakennusten ja erikokoisten katujen yhdistelminä, havainnoiden esimerkiksi, missä palanut ruokavarasto sijaitsi (VKK, 42). Joitain rakennuksia, esimerkiksi kaupungintaloa, kuvaillaan tarkemminkin. Skaidikadun alueen talot muistuttavat virkamieskaupunginosan taloja, ja niissä on takapihalla keittiöpuutarha (VKK, 31—32). Se onkin yksi kesytetyn luonnon muodoista teoksessa. Kesytetty luonto on kaupungissa läsnä muissakin pikkuasioissa, esimerkiksi puuistutuksissa (VKK, 65) ja urheilukäytävässä (VKK, 81). Myös villi luonto on lähellä kaupunkia, eikä niiden välillä ole muuria. Tämä käy ilmi esimerkiksi Anden etsiessä Lodvikin kotia, kun hän poikkeaa kääntöpaikalta polulle koivikkoon (VKK, 32). Ande on itsekin

kaupungin ja luonnon välissä kehitettyään suhdettaan omaan henkisuteensa. Juoksuttaessaan sutta hän ei ole enää samalla tavoin kaupunkilainen kuin aiemmin.

4.2 Luonto ja kaupunki tieteiskirjallisuuden näkökulmasta

4.2.1 Tieteiskirjallisuuden kaupungit

Sekä *Nokkosvallankumouksessa* että *Vanhan kulttuurin kurssissa* on tapahtumien keskeisenä osana kaupunki. Moderni kaupunki onkin myös yksi tieteiskirjallisuuden keskeisistä ikoneista (Wolfe 1979, 87). Siinä missä tieteiskirjallisuus tyypillisesti on asenteeltaan optimistista ja uskoo, että koko universumi toimii areenana sille, kaupunkieihin suhtaudutaan skeptisemmin. Kaupunkien kuvaus on monin tavoin vastakkaista lajityypin perinteisille asenteille. (Wolfe 1979, 88.) Tässä kappaleessa käsittelen näitä tapoja ja niiden ilmenemistä kohdeteoksissani. Nämä tavat ovat monin paikoin myös dystooppisia, sillä esimerkiksi muurit ovat hyvin tyypillisiä dystopialle. Käsittelen kaupunkien piirteitä kuitenkin yhtenä kokonaisuutena, ja täten olen erottanut myös nämä seikat dystopiaan keskittyneen alaluvun sisällöstä.

Kaupunki on keskipisteytetty, sillä sen arkkityyppeinä esiintyvät Jerusalemin sekä Jumalan taivaallinen kaupunki keskellä avaruutta. Keskipisteenä oleva kaupunki on vastakohta tieteiskirjallisuudelle tyypillisille motiiveille, kuten hajaantumismotiiville. Kaupunki on maanviljelykulttuureista alkunsa saaneen kehityskulun lopputulos, jossa universumi on muuttunut aiempaa rajatummaksi. Koska tieteiskirjallisuus on saanut alkunsa kaupungistuneista kulttuureista, kaupunki näyttäytyy umpikujana, josta paetaan jotta voidaan jälleenrakentaa käsitystä kosmologiasta. (Wolfe 1979, 88)

Nokkosvallankumouksessa keskeinen kaupunki on Nokkosten Huvipuisto, jonka ympärille teoksen tapahtumat kiertävät. Se ei kuitenkaan näyttäydy umpikujamaisena, toisin kuin teoksen toinen merkittävä kaupunki, Kurohärmä. Huvipuisto on enemmänkin osa jälleenrakennuksen prosessia, sillä useilla teoksen hahmoilla on takanaan pakeneminen Kurohärmästä. Siellä asuvilla Nokkosilla on tarkoituksenaan kehittää maailmaa siten, että Korotrato ei enää hallitse kaikkea. Kurohärmän kaupunki puolestaan näyttäytyy rajatun universumin lopputulemana, jossa tavalliset ihmiset elävät yhä heikentyvissä olosuhteissa ja perinstitit piilottelevat muuriensa takana.

Vanhan kulttuurin kurssissa Anaren kaupunki on selvästi keskipisteessä. Tapahtumat sijoittuvat pääasiassa Anareen, ja se esiintyy paikkana, jonne syrjäseuduilta muutetaan opiskelemaan.

Kaupungin keskipisteisyyttä korostaa se, että suurin osa ympäröivästä maailmasta on tuhoutunut ydinpommien vuoksi. Myös jäljellejääneen maailman hallinto toimii Anaresta käsin, ja on vastuussa tästä maailman supistamisesta. Lisäksi pääsyä keskipisteistetyn kaupungin ulkopuolelle pyritään rajoittamaan, esimerkiksi siten, että luonnonsuojelualueelle pääsyyn tarvitaan lupa. *Vanhan kulttuurin kurssissa* ei niinkään haluta luoda uutta kosmologiaa, vaan kehittää vanhaa. Mielenkiinto ei keskity niinkään keskitetystä kaupungista poistumiseen, kuin sen muuttamiseen vähemmän korruptoituneeksi. Umpikujan ja pakenemisen tematiikka kuitenkin näkyy Anden ja Lodvikin tapauksissa. Lodvik on pitänyt sivistynyttä maailmaa sairautena ja paennut sitä. Vaikka hän ei ole päässyt kaupungin rajojen ulkopuolelle, on hän silti onnistunut sisäisesti vapautumaan kaupungista. Hän elää syrjässä juuri kenenkään muistamatta ja noudattaa vanhoja elintapoja. Ande puolestaan alkaa kohdata kaupungin umpikujana alkaessaan toimia noaidiperinteen mukaisesti, ja nauttii esimerkiksi luonnonsuojelualueella tarjoutuvasta mahdollisuudesta juoksuttaa suttaan mielin määrin. Hän pakenee ensisijaisen kaupungin valtarakenteita tähän toissijaiseen noaidimaailmaan, ja se muuttaa hänen käsitystään maailmasta ympärillään. Hän voi uusien kykyjensä avulla myös vaikuttaa kaupungin asioihin hankkimalla ydinpommin neutralointiin tarvittavan koodin. Näin hän pyrkii jälleenrakentamaan maailmaa, helpottamalla korruptoituneen hallituksen luomaa painetta.

Kaupunki korostaa yhteisöä yksilön kustannuksella. Tieteiskirjallisuudessa keskeistä kuitenkin on yksilöiden sankarillinen toiminta. Kaupunkiympäristön tiiviyn pakotettu säännönmukaisuus muuntaa tieteiskirjallisuuden hahmon karkulaiseksi näistä olosuhteista. Laajalle levinnyt teema tieteiskirjallisuudessa onkin kaupungista pakeneminen. (Wolfe 1979, 88—89.)

Nokkosvallankumouksessa Huvipuisto on tavallaan Dharanin henkilöitymä. Hän on rehkinyt saadakseen aikaan tämän yhteisön ja paikan, jossa sen on turvallista elää, ja hän on sen sääntöjen yläpuolella, esimerkiksi ottaessaan pölyä ennen vahtivuoroa (N, 25—26). Vayu puolestaan on ulkopuolinen niin Huvipuistosta kuin Kurohärmästäkin, ja niinpä hän pakenee kaupungeista toistuvasti. Hän on kotoisin Kurohärmästä, mutta hänen äitinsä kuoltua mikään ei enää pitele häntä siellä, joten hän lähtee Nokkosten mukana Huvipuistoon. Huvipuiston säännönmukaisuus aiheuttaa hänessä ihailua, mutta samaan aikaan hän kokee jäävänsä ulkopuoliseksi Dharanin elämästä ensisijaisessa maailmassa, ja haluaa paeta. Hän päätyy asumaan pommisuojaan vankileiriltä karanneiden ihmisten kanssa, mutta lähtee sieltä jälleen Huvipuistoon pelastaakseen Dharanin, ja asuu siellä jonkun aikaa, kunnes Dharanin tuhattua kivipantterin Vayu lähtee, ja päätyy asumaan ystävänsä Akaasan kanssa tuntemattoman perheen ullakolle. Täältä hän jälleen lähtee pelastamaan Dharania, jonka jälkeen he viettävät hetken Huvipuistossa ja pakenevat sitten. Kaupungin

yhteisöllisyys siis samaan aikaan viehättää Vayua, ja saa hänet tuntemaan itsensä vieraaksi kaupungille. Ennen paluutaan he käyvät myös Kurohärmän keskustassa. Huolimatta läheisestä suhteestaan kaupunkiinsa, myös Dharan on usein karkuteillä. Hän pakenee Kriton kuoltua kannibaalijengin pariin käyttämään pölyä, ja Korotraton uhatessa Huvipuistoa Dharan ja Vayu suojelevat sitä pakenemalla. Tässä tapauksessa yksilöt siis toimivat sankarillisesti suojellakseen yhteisöään, joka yhdistää niin kaupungille kuin tieteiskirjallisuudellekin tyypilliset teemat. Huvipuistossa asuva yhteisö on tiivis, ja monet heistä ovat ponnistelleet säännönmukaisuuden luomiseksi. Sen sijaan Kurohärmän kaupunki ei ole samalla tavoin asukkaidensa hallinnassa, ja ainoastaan perinisteillä on riittävästi resursseja.

Vanhan kulttuurin kurssissa puolestaan kaupunki korostaa selvästi yhteisöä. Tämä näkyy esimerkiksi siinä, että kaupungin hallinto näkyy vain yhtenä yhtenäisenä elimenä, josta ei ole erotettavissa yksittäisiä ihmisiä. Samoin turvallisuuspoliisin ja armeijan instituutiot näyttäytyvät yhtenäisenä. Ainut julkisesta massasta erottuva hahmo on Medianetin Barb Valter, johon koko televisiokanava henkilöityy. Ihmisryhmien välillä puolestaan on karkea jaottelu työvelvollisiin eli paskasakkiin ja opiskelijoihin. Opintoympyröissä noudatetaan tiettyjä sääntöjä, ja samoin vakiintuneet käytösmallit leimaavat opiskelijoiden ja työvelvollisten välisiä suhteita ja vallankumouksellisten toimintaa hallintoa kohtaan. Vaikka *Vanhan kulttuurin kurssissa* ei varsinaisesti paeta kaupungista, retket luonnonsuojelualueelle voidaan nähdä pakenemisenkaltaisina poistumina, joiden aikana noudatetaan erilaisia elintapoja kuin kaupungissa. Myös Anden noaidikoulutus eristää häntä ympäröivästä yhteiskunnasta, sillä hänellä on koko ajan vähemmän yhteistä muiden ihmisten kanssa. Pako yhteiskunnasta onkin siis enemmän henkistä laatua, sillä vaikka Ande elää normaalisti kaupungin alueella, on hänellä myös salattu elämänsä, jossa hän tekee henkimatkoja ja juoksuttaa suttaan. Nämä asiat voivat kuitenkin vaikuttaa myös kaupunkiin, ja Anden sankarillisen toiminnan keskiössä onkin ydinpommin neutraloiminen.

Kaupunki on muukalaisvihamielinen. Kaupunkiympäristö edistää epäluuloa yhteiskunnan suojelevien rajojen ulkopuolella olevia asioita kohtaan. Kuten aiemmin on todettu, tieteiskirjallisuus kuitenkin edellyttää tällaisten rajojen rikkomista, jotta tuntematon voi muuttua tunnetuksi. Wolfe 1979, 89.)

Nokkosvallankumouksessa perinistit ovat sulkeneet Kurohärmän keskustan rajat. Tämä on omiaan lisäämään epäluuloa ulkopuolisia kohtaan, ja Dharanin ja Vayun tapaama kapinallismielinen Kornakin on hyvin epävarma Kurohärmän ulkopuolisesta maailmasta. Hän suree esimerkiksi

menetettyä taidetta, ja hämmentyy kuulleessaan, että uutta voidaan aina luoda (N, 377—378). Myös Huvipuiston rajat ovat suljettu, mutta kaupungista poistuminen on Nokkosille vapaata, ja myös uusia Nokkosia rekrytoidaan. Kapinallisjoukkojen kasvaessa väkeä on kuitenkin liikaa, ja osa heistä vaikuttaa liian vaarallisilta, jotta näille voitaisiin sallia pääsyä sisälle Huvipuistoon. Tällöin rajojen ulkopuolella olevia ihmisiä kohtaan suhtaudutaan selvästi epäluuloisesti, ja kaupungista poistumista saatetaan myös pelätä. Kaupungin tärkein ominaisuus on tällöin suojella sisäpuolella olevia, joka lisää epäluuloa ulkopuolisia kohtaan. Ulkopuolella olevia ihmisiä ei juurikaan kuvailta, ja heistä yksilöidään vain jengien johtajat. Tämä lisää heihin kohdistuvaa epäluuloa. Toisaalta pommisuojista Huvipuistoon siirtyvät vankileiriltä karanneet ihmiset otetaan hyvin vastaan. *Nokkosvallankumouksessa* rajojenrikkomista tapahtuu ensisijaisen ja toissijaisen maailman välisissä matkoissa, joissa tuntemattomat asiat muuttuvat vähitellen tunnetuiksi. Ensisijaiseen maailmaan näistä vaikuttavat esimerkiksi uusi tietämys historiasta ja suunnitelmat mahdollisista laitteista. Myös Vayun toiminta teoksen alussa rikkoo rajoja. Hän elää Kurohärmän kaupungissa, ja vaikka elinolosuhteet eivät ole hyvät, ja Nokkosten elämä kiehtoo häntä, hän ei silti ole uskaltanut lähteä tutusta elinpiiristään. Tämä siirtymä kuitenkin tekee uuden elinpiirin ja uuden kaupungin hänelle tutuksi ympäristöksi.

Vanhan kulttuurin kurssissa kaupunkiin ei juurikaan saavu muukalaisia, koska maailma on hyvin rajattu. Syrjäseuduilla asuviin ihmisiin suhtaudutaan silti hieman epäillen, mikä käy ilmi esimerkiksi Anden epäluuloisista asenteista heidän uskontoihinsa (esim. VKK, 79). Lisäksi kaupungissa vallitsee vahva vihamielisyys ihmisiä kohtaan, jotka kyllä asuvat samassa kaupungissa mutta rajatuissa osissa sitä ja ovat elintavoiltaan erilaisia. Tämä näkyy erityisesti opiskelijoiden ja työvelvollisten välisessä jatkuvassa kinastelussa ja välienselvittelyssä. Epäluulo erilaisia ihmisiä kohtaan on havaittavissa esimerkiksi Anden asenteissa hänen pelätessään menettävänsä opiskelijastatuksensa:

— Teillä on tämä lukukausi aikaa saada jokin loppumerkintä. Jos sellaista ei tule, minun on pakko ehdottaa opintopalkan keskeyttämistä. Tiedättehän mitä se merkitsee?

[--] Totta helvetissä hän sen tiesi: opiskelijastatuksen menettämistä ja valmuista paskasakkiin. Hän menettäisi asuntopaikkansa, saisi siirron johonkin tautiseen kaupungin yhteisasuntolaan ja elämä olisi kituuttamista ruokakortin perusbonuksilla, joihin sai lisää satunnaisia työpalvelusuorituksia vastaan. (VKK, 18.)

Ihmisryhmien välistä tutustumista teoksessa ei tapahdu, mutta Ande näkee vääristellyn uutispätkän hyökkäyksestä kaupungintalolle, ja tämä saattaa muuttaa hänen asenteitaan vallankumousmielisiä kohtaan. Myös Andella ja Lodvikilla on teoksen alussa varsin erilaiset elämäntavat, ja Anden

vihamielisyys näkyy selvästi hänen esimerkiksi heitellessään sokeaa Lodvikia kohti kiviä (VKK, 83). Myöskään Lodvik ei ole innoissaan Andesta, jonka uskoo olevan liian ilkeä (VKK, 84). Vähitellen Ande kuitenkin uskaltautuu rikkomaan oman maailmansa ja Lodvikin maailman välissä olevan rajan, ja tällöin tuntematon muuttuu tunnetuksi.

Kaupunki on autoritäärinen. Ihmismassojen vakaa kontrollointi edellyttää valtiojärjestystä, jossa poliisin rooli on tärkeä. Tieteiskirjallisuus on kuitenkin hyvin yksilökeskeistä, ja yksi syistä joiden takia protagonistin usein täytyy rikkoa esteet ja paeta kaupungista, on se, että hän on rikkonut joitakin yhteisön mielivaltaisia, muka suojeleviksi tarkoitettuja sääntöjä. (Wolfe 1979, 89—90.)

Nokkosvallankumouksessa valtiojärjestystä ei kuvailta juurikaan. Vallassa on kauppamonopoli Korotrato, ja esimerkiksi perinistit toimivat heidän kätyreinään. Poliisikoneistoa ei kuitenkaan kuvailta, mutta mainitaan, että murhista saatetaan edelleen tuomita (N, 13). Itse Korotrato käy hyökkäykseen Nokkosia vastaan, sen sijaan että kyseessä olisivat heidän kätyrinsä tai jonkinlainen armeija.

Vanhan kulttuurin kurssissa kaupunki on todella autoritäärinen. Anare on jaettu erilaisiin osiin, joista kaikkiin ei kaikilla ole pääsyä. Tällaisia ovat esimerkiksi yliopistoalue ja rikkaiden alue Virgesiida. Myöskään niillä alueilla, joille teoriassa on vapaa pääsy, ei kaikkien kaupunkilaisten ole turvallista liikkua. Esimerkiksi kaupungin keskusta-alueella ei opiskelijan kannata liikkua yksinään. Kaupunki on vahvassa hallinnossa, sillä samat ihmiset ovat pitäneet valtaa jo pitkään, aiheuttamistaan kriiseistä huolimatta. Myös poliisin rooli on teoksessa vahva. Turvapoliisi partioi kaikkialla valvoen tilannetta, ja Anden ja Niilaksen asioitua Virgesiidan Kauppakeskuksessa, he pelkäävät turvapoliisin olevan kannoillaan (VKK, 212—215). Vielä turvapoliisiakin vahvempi auktoriteetti on armeija. Mellakat Anaren keskustassa ovat joskus niin pahoja, että turvallisuuspoliisi ei suostu niihin sotkeutumaan, vaan armeija pitää kutsua paikalle. Lisäksi armeijalla on tukikohtansa luonnonsuojelualueella, ja he valvovat myös siellä kulkemista. Teoksessa rikotaan siis sääntöä pysytellä pois Virgesiidan alueelta, samoin kuin luonnonsuojelualueelta. Näistä ei kuitenkaan jäädä kiinni, eikä protagonistin näin ollen ole tarpeellista yrittää lopullista pakoa kaupungin alueelta.

Kaupunki on vakaa. Monien tieteiskirjallisten teosten kerronnan eteneminen riippuu tapahtumasarjoista, joissa tuntematon muuntuu tunnetuksi. Utopistisen kaupungin vakaus ja suljettu yhteiskunnallinen järjestys eivät kuitenkaan tarjoa todennäköistä pohjaa senkaltaisille muutoksille. Onkin siis tavallista, että protagonistit huomaa tämän vakauden olevan vain naamio

pysähtyneisyydelle, ja tietoisesti järkyttää tasapainoa, aikaansaadakseen suurempaa hyvää yhteiskunnalle. (Wolfe 1979, 90.)

Nokkosvallankumouksessa tavallisten kaupunkilaisten saamien resurssien määrä on koko ajan vähentynyt, joten heidän kohdallaan mistään utopistisesta kaupunkimuodosta ei voida puhua. Tuntematon on vähitellen muuttunut heille tunnetuksi, kun maailma on muuttunut: koulut on lakkautettu (N, 84), rahan arvo on romahtanut (N, 33), vettä ei enää saa yhtä helposti kuin ennen (N, 34—35) ja ruokaa on hankittava metsästä mällä sitä mitä sattuu löytämään (esim. N, 31). Täten teoksen protagonistit ovat jo teoksen alussa alkaneet havainnoida ympäristöään tarkemmin, siinä missä kaupungin keskustassa perinistit, joilla on edelleen riittämiin ruokaa, vettä ja suojaa, ovat juuttuneet vakauteensa. Olot eivät kuitenkaan ole sielläkään täydelliset, vaan ristiriitoja on. Tästä on hyvänä esimerkkinä Mattan, joka on paennut keskustasta muiden perinistien todennäköisesti tapettua hänen isänsä (N, 39—40). Staattisuutta ylläpidetään hankkiutumalla mahdollisuuksien mukaan eroon kaikesta eri mieltä olevasta, ja tämän vuoksi Nokkosetkin ovat perinistien vihollisia. Protagonistit ovat jo teoksen alussa selvillä siitä, että Kurohärmän osittainen vakaus on vain merkki pysähtyneisyydestä, ja työskentelevät aktiivisesti rekrytoidakseen lisää jäseniä Nokkosiin. He myös keskustelevat Kurohärmässä Kornan kanssa, jonka on vaikea hyväksyä, että heidän pysähtyneisyytensä ulkopuolella olisi kehitystä. Lopulta hän kuitenkin ymmärtää, ja kerää muutosmielisiä perinistejä mukaansa taisteluun Nokkosten puolella. Teoksen lopussa tasapaino onkin perinpohjaisesti järkytetty.

Vanhan kulttuurin kurssissa kaupunki on melko vakaa, mutta ei utooppinen. Toisaalta vakaus on selvästi kääntynyt laskuun vallankumouksellisten myötä, sekä ruokaongelmien, joista esimerkkinä on tyhjäksi huhutun ruokavaraston palo (VKK, 42). Kaupungissa on kuitenkin pitkään samana pysynyt hallinto ja voimakkaat poliisivoimat sekä armeija. Tämä vakaus paljastuu kuitenkin pian keinoitekoiseksi, sillä sen vakauttamiseen käytetään tarvittaessa vaikka ydinpommia. Kaupunki on selvästi pysähtyneisyyden tilassa, sillä samat ihmiset ovat vallassa huolimatta tekemisistään; aiemmin valtaa on pönkitetty esimerkiksi tekemällä ydiniskuja, mutta salaamalla osuutensa niissä. Sama hallinto on myös ollut sekä ennen Reformaatiota että sen jälkeen. Tätä tasapainoa teoksessa järkytetään kahdella tavalla. Anden tapa järkyttää tasapainoa on, kuten aiemmin olen kertonut, avustaa viimeisen ydinpommin neutraloinnissa. Tämä poistaa hallinnon käytössä olevan viimeisen uhan, joten heidän on kenties mietittävä toimintatapojaan uudelleen. Niilaksen tapa puolestaan on tutkia ruokaan liittyviä epäselvyyksiä, ja täten saattaa päivänvaloon ruokahuijaukset. Molempien

toimintojen taustalla ovat vallankumousmieliset henkilöt, jotka todennäköisesti myös itsenäisesti toimivat muutoksen eteen.

Kaupunki on ahdas. Jollain tasolla kaupunki on aina ansa, sillä se rajoittaa yhteiskunnan kasvua koska sen on pakko rajoittaa omaa kasvuaan. Usein tieteiskirjallisuudessa kaupunki on ympäröity fyysisellä esteellä. Tällaiset sulkutoimenpiteet rajoittavat ihmiskunnan luontaista laajenemista, ja siten vahingoittaa kosmologisia periaatteita. (Wolfe 1979, 90.)

Kuten jo kaupungin muukalaisvihamielisyyden kohdalla mainitsin, *Nokkosvallankumouksessa* Huvipuisto on rajattu muurein ja koko ajan ahtaampi. Kaupungin on rajoitettava omaa kasvuaan, jotta se voisi taata turvallisuuden asukkailleen. Myös resurssit voisivat käydä liian vähiin, jos esimerkiksi ruokaa annettaisiin kaikille, jotka kaupunkiin haluaisivat. Muurien tarkoituksena on aluksi pitää vihamieliset tahot ulkopuolella, mutta teoksen mittaan myös samalla puolella olevat on jätettävä ulkopuolelle. Luontainen laajeneminen on tällöin vaikeaa. Kurohärmän ulkoreunoja puolestaan eivät muurit rajaa, mutta sen keskustaa kylläkin. Tämän muurin suoranaisena tarkoituksena on estää laajentumista ja pitää etuoikeutetut turvassa ja hyvässä kunnossa. Tämä on erityisen vahingollista, sillä esimerkiksi ruokaa ei tällöin riitä koko väestölle.

Vanhan kulttuurin kurssin maailma puolestaan on selvästi rajattu, mutta kaupungin ja muun maailman välistä konkreettista aitaa ei mainita. Kaupunki sisältää kyllä aitoja sisäpuolellaan, esimerkiksi Virgesiidan alue on rajattu, samoin yliopistoalue. Kaupungin ulkopuolella puolestaan luonnonsuojelualue on rajattu. Onkin siis erikoista, että kaupunkia mahdollisesti ympäröivää aitaa ei lainkaan mainita. Toisaalta Ande pystyy vapaasti juoksentelemaan kaupunkia ympäröivillä tuntureilla, joka viittaisi siihen, ettei aitaa ole. Ihmisten luontaista leviämistä on kuitenkin rajoitettu niin kielletyillä paikoillakin kuin tekemällä valtaosan maailmasta elinkelvottomaksi.

Kaupunki on epäluonnollinen. Tieteiskirjallisuudesta harvoin etsitään luonnonpalvomista, ja useissa teoksissa katsotaankin läpi sormien laajamittaista luonnon alistamista, kutsuen sitä maanmuokkaamiseksi, tai vieraiden planeettojen paranteluksi ihmisille sopivammiksi. Kuitenkin tieteiskirjallisuuden juurien voidaan nähdä liittyvän tietämykseen siitä, että luonnonvarat ovat rajallisia, ja minkä tahansa instituution mielivaltaiseen kasvuun luonnon kustannuksella suhtaudutaan skeptisesti. (Wolfe 1979, 90.)

Nokkosvallankumouksessa tämä teema on keskeinen. Sen ensisijaisessa maailmassa on tapahtunut juuri tällaista alistamista, kun energianlähteenä on käytetty esimerkiksi ydinvoimaa, ja seurauksista piittaamatta ydinvoimalaa on pommitettu. Luonnonvarojen rajallisuuden ajatus tulee ilmi toissijaisessa maailmassa, jossa on pyritty kehittämään yhdessä luonnon kanssa, ja käytetty erilaisia uusiutuvia energiamuotoja. Ensisijaisen maailman päättävät tahot, kuten Korotrato, ovat selvästi valmiita hyväksymään luonnon alistamisen. Sen sijaan protagonistit kannattajineen eivät hyväksy tällaista näkökulmaa, vaan pyrkivät kehittämään esimerkiksi uusiutuvia luonnonvaroja hyödyntäviä energianlähteitä. Vaikka luonnonpalvomista ei esiinnykään, Vayulla on luontoon erityinen, kunnioittava ja rakastava suhde.

Myös *Vanhan kulttuurin kurssissa* kaupungin epäluonnollisuus asettuu kontrastiin noaiditoiminnan kanssa. Noaidit korostavat yhteyttä luontoon, joka näkyy esimerkiksi siitä, että Lodvik on hylännyt sivistyneen maailman ja muuttanut kotoon luonnon keskelle, sekä siitä, että he ovat yhteydessä henkieläimiensä kanssa. Lisäksi teoksessa opetettava vanha kulttuuri painottaa selvästi luonnonpalvomisen teemoja, esimerkiksi kalanruodot toimitetaan takaisin veteen uhrilahjaksi (VKK, 163). Vanha kulttuuri ja noaidit yhdistyvät toisiinsa, ja näihin liittyvät uskomukset ovat yhä voimassa syrjäseuduilla, esimerkiksi siellä mistä Ande on kotoisin. Tätä maaseutua teoksessa käsitellään vähemmän, mutta se, samoin kuin luonnonsuojelualue, näyttäytyvät luonnollisuudessaan vastakkaisena kaupungin epäluonnollisuudelle. kaupungissa kasvatettava ruoka kasvatetaan kasvihuoneissa, jotka myös ovat epäluonnollisia ja typistävät luonnolliset asiat kaupunkiolosuhteisiin sopiviksi. Kaupungissa keskiössä ovat ihmisryhmien väliset kiistat, mutta se on syyllinen myös luonnon alistamiseen, esimerkiksi ydintuhon tapauksessa.

Kaupunki on osa menneisyyttä. Se ei enää tarjoa mahdollista vastaavuutta tulevaisuuteen, koska me elämme jo teknologisissa urbaaneissa fantasioissa. Modernin kaupungin muuttumista arkaaiseksi yritetään jatkuvasti estää, sillä se on saanut alkunsa kun nykyisenkaltaisia ongelmia esimerkiksi liikenteen ja asuntopulan kanssa ei ollut. Monet tieteiskirjalliset teokset sijoittuvat tulevaisuuteen, ja aiemmin unelmoidun kaupungin voidaan nykyään nähdä olevan vähintään kyseenalainen osa tulevaisuutta. (Wolfe 1979, 90—91.)

Nokkosvallankumouksen moderneissa kaupungeissa liikenteen ja asuntopulan kaltaisia ongelmia ei ole, sillä virallisissa kaupungeissa, kuten Kurohärmässä, asuminen on muuttunut hankalaksi, joten monet ihmiset ovat lähteneet etsimään epätyypillisiä asuinsijoja. Esimerkki tällaisesta on Nokkosten Huvipuisto, joka luonteeltaan yhdistelee arkaaista ja modernia kaupunkia: yhtäältä siellä kasvatetaan

itse ruokakasveja ja vuohia, toisaalta sähköntuotannosta on huolehdittu ja uusia laitteita pyritään kehittämään. Asuntoja vapautuu paitsi ihmisten muuttaessa muualle myös silloin, kun väärää mieltä olevia surmataaan. Myöskään liikenneongelmia *Nokkosvallankumouksessa* ei ole, sillä autot eivät ole arkisia, vaan niillä on vain yhteiskunnallisesti merkittävillä tahoilla, kuten Korotratolla. Esimerkiksi ruoankuljetus hoidetaan raideliikenteellä.

Vanhan kulttuurin kurssissa kaupunki ei näyttäydy haaveiden tyyssijana, sillä kaupungin sisällä on paljon ristiriitaisuuksia, niin ihmisryhmien kuin kansalaisten ja vallanpitäjienkin välillä. Ongelmat asutopulan ja työnvähyden kanssa on kuitenkin ratkaistu, ja kaupunki näyttäytyy näiltä osin stabiilina. Asutopulaa kaupungissa ei ole, sillä ihmisiä majoitetaan usein yhteisasumuksiin, jolloin tilaa tarvitaan vähemmän. Työnvähydestä syntyvä ongelma puolestaan on ratkaistu, sillä kaikki työläiset tulevat toimeen ruokakortin perusbonuksilla, joiden päälle saa töitä tehtyään lisiä.

Kaupunki on taantuvasti teknologinen. Vaikka tieteiskirjallisuus suhtautuu teknologiaan intohimoisesti, se käyttää sitä mieluiten perustavanlaatuisiin muutoksiin elämänlaadussa ja -tavassa, esimerkiksi etsimällä uusia alueita tutkittavaksi ja hyödynnettäväksi. Kaupungissa kuitenkin teknologia keskittyy paljolti ratkaisemaan ongelmia, joita se on itse aiheuttanut, esimerkiksi vähentämään melua ja saastetta. Nämä tavoitteet ovat luonteeltaan nykyhetken vakauttamiseen pyrkiviä enemmän kuin uusia tulevaisuuksia kehittäviä. Tällaiset teknologiat ovat harvoin keskiössä tieteiskirjallisuudessa; painopiste on mullistavammassa sovellutuksissa. (Wolfe 1979, 91.)

Nokkosvallankumouksessa tällaista kaupungin aiheuttamien ongelmien ratkaisua ei juurikaan ole. Huvipuistossa teknologia on aiemmin keskittynyt luomaan parhaat puitteet siellä elämiseen, esimerkiksi rakentamalla sähköä tuottavan tuulimyllyn, radiomaston ja hyökkäyskoneita, mutta teoksen aikana Huvipuistossa ollaan selvästi kiinnostuneempia tutkimaan mahdollisuuksia uudenlaisten asioiden rakentamisesta, esimerkiksi Dharanin tutkiessa toissijaisen maailman teknologiaa ja piirtäessä siitä kuvia Levarille (N, 334). Tärkeitä ovat erityisesti uusiutuvat energianlähteet, joita halutaan myös auttamaan aiempien energiamuotojen aiheuttamien tuhojen korjaamisessa. Toissijaisessa maailmassa on esimerkiksi satelliittimaisia aurinkovoimaloita (N, 336). Kaupunkia enemmän ongelmia on kuitenkin aiheuttanut sota, joka on esimerkiksi pirstonut ydinvoimalan. Vaikka nykyhetkessä riittääkin vakautettavaa, kiinnostuksen keskiössä vaikuttaa olevan tuleva, monimutkaisempien laitteiden kehittäminen.

Vanhan kulttuurin kurssissa autoilun aiheuttamat saasteongelmat on ratkaistu sähkö- ja sinappiautoilla, ja autoja on käytössä lähinnä erilaisilla viranomaisilla tai Medianetin henkilökunnalla, joten suuria liikenneuhkia ei pääse muodostumaan. Kaupungissa liikenne- ja asunto-ongelmat on siis ratkaistu, samoin esimerkiksi kauppojen kassat on automatisoitu, jolloin henkilökunnalle ei ole kassatehtävissä tarvetta. Vaikka Anaressa on ratkaistu monet kaupungin aiheuttamat ongelmat, mutta muusta teknologisesta kehityksestä ei kerrota. Onkin siis mahdollista, että se on pääasiassa keskittynyt kaupungin toiminnan sujuvoittamiseen, eikä ole pyrkinyt muunlaiseen kehitykseen. Niin tulevaisuudenkehittämiseen kuin nykyhetken vakauttamiseenkaan ei kuitenkaan keskitytä, sillä uhkana oleva ydinpommei on ollut varmistamassa vakautta.

Kaupunki on tarpeeton. Se käyttää paljon tilaa, mutta ei itsessään tuota ruoankaltaisia resursseja vaan sen olemassaolo perustuu niiden hankkimiseen muualta. Tieteiskirjallisuudessa kuitenkin arvostetaan tehokkuutta, ja laajennukset laaditaan mahdollisimman tehokkaasti kasvavia populaatioita silmällä pitäen. (Wolfe 1979, 91.)

Nokkosvallankumouksessa Huvipuisto pystyy tuottamaan osan ruoastaan itse viljelmillään ja vuohillaan, mutta tämä määrä jää parhaimmillaankin vähäiseksi. Kurohärmässä puolestaan ruokaa ei tuoteta itse. Ruoankuljetusketju onkin hyvin tehoton: ensin perinisteille toimitetaan ruokaa, jonka jälkeen vallankumousmieliset perinistit toimittavat osan siitä eteenpäin Nokkosille.

Myös *Vanhan kulttuurin kurssissa* kaupungissa tuotetaan osa ravinnosta, esimerkiksi kasvihuoneissa viljelemällä. Ruokaa kaupunkiin tulee kuitenkin myös maaseudulta, jossa sen viljelyyn ollaan keskittyneempiä ja tilaa on enemmän. Vaikka kaupungissa ollaan riippuvaisia maaseudulta toimitetusta ruoasta, asenteet siellä eläviä ihmisiä kohtaan vaikuttavat negatiivisilta, esimerkiksi heitä nimitetään oraansuojelijoiksi. Ruoat kuten merileväpuriste vihjaavat, että uudenlaisia resursseja on otettu käyttöön vanhojen tilalle, sillä esimerkiksi kalaa ei kaupungissa ole saatavilla.

Kaupunki on kaoottinen. Vaikka jollain tasolla kaupunki representoi tieteiskirjallisuuden arvostamaa järjestystä, se kasvaa kuitenkin liian suureksi, jotta sen asukkaat voisivat täysin ymmärtää sitä, ja siten järjestys muuttuu epäjärjestykseksi. Tällöin kaupunki on vastakkainen tieteiskirjallisuudelle tyypilliselle ajattelumallille, jossa ympäristö tunnetaan ja sitä hallitaan. Kun kaupunki on niin massiivinen, että ihmisten pitää kaventaa kokemusaluettaan, tuntematon on tunkeutunut tunnetun alueelle siten, että tunnetusta itsestään tulee tuntematon, jolloin protagonistin matka tuntemattomaan saattaa olla vain pyrkimys ymmärtää omaa kaupunkiaan. (Wolfe 1979, 92.)

Nokkosvallankumouksessa kaupungit eivät ole näin suuria. Dharan tuntee Huvipuiston erityisen hyvin, ja myös Vayu pystyy nopeasti muodostamaan siitä hyvän käsityksen ja ymmärtämään sen toimintaa. Dharan hallitsee ympäristöä esimerkiksi päätöksillä siitä, ketkä pääsevät sisään Huvipuistoon ja ketkä eivät. Hänen ollessaan pakomatkalla tämä hallinta kuitenkin jonkin verran rapautuu, esimerkiksi perinistit ovat päässeet etsimään häntä Huvipuistosta, mutta hallinta on hänen aina hänen ollessaan paikalla. Huvipuistosta vastuussa olevat tahot keskustelevat päätöksistä ja suunnitelmista yhdessä. Kurohärmän kaupunki puolestaan näyttäytyy vähemmän ymmärrettävänä, mutta kaupungin suuruuden lisäksi tähän liittyy myös sen pirstaleisuus: kaikilla ei ole pääsyä kaikille alueille. Täten kokemusaluet kaventuvat ja toiset osat kaupungista ovat toisia tuntemattomampia.

Vanhan kulttuurin kurssin kaupungin kaoottisuuden ja järjestyksen pohja on kaupungin selkeässä struktuurissa, jossa ihmisille on selvää, mihin osiin kaupunkia heillä on pääsy. Tämän lisäksi kuitenkin joissain osissa liikkuminen ei ole turvallista vaikka se onkin luvallista, ja keskusaukiolla on usein mellakoita. Nämä piirteet luovat kaupunkiin kaoottisuutta, samoin kuin hallinnon paljastuvat valheet esimerkiksi ydintuhosta ja ruoasta. Andelle tunnettu on hänen lähiympäristönsä, yliopiston kampus, mutta muut osat kaupungista ovat tuntemattomampia, ja kokemusalue voi kaventua myös keskustassa esiintyvien vaarojen vuoksi. Noaidikoulutus lisää myös Anden tuntemusta ja hallintaa ympäristöönsä kohtaan. Tämä näyttäytyy esimerkiksi Virgesiidan kauppa-alueella, kun Anden kristalli varoittaa heitä lähestyvistä vaarasta hohkaamalla kuumana. Sama kristalli tarjoaa neuvojaan muissakin tilanteissa. Vaikka kaupunki on selvästi osittain vieras, ja sen ymmärtäminen on yksi teoksen pyrkimyksistä, selkeästi merkittävämpi pyrkimys on ymmärtää oma itseään ja uusia kykyjään.

Kaupunki on myyttinen. Kaupungin alkuperä on keskipisteen symboliikassa. Se ilmaisee tiettyä kosmologista oppia jossa kaupungin muurit ovat sen ulkoiset merkit. Tieteiskirjallisuus voidaan myös nähdä myyttisenä uskonilmauksena, mutta se on harvoin myytin periytyvästä rakenteesta polveutuva ilmaisu. Tieteiskirjallisuus usein sitouttaa myyttisyyden poistamisen vanhoista uskomuksista johdannoksi omien arvojensa puolustamiselle. Kaupunkien uskomusjärjestelmistä ja implikoiduista kosmologioista on poistettava myyttisyys, jotta tieteiskirjallinen narratiivi pääsee pääasiaansa. Esimerkkinä tästä ovat avaruusalukset, joiden myyttinen uskomusjärjestelmä, esimerkiksi agraarinen, on lakkautettava jotta yhteiskunta voi toimia todellisen myyttinsä, planeettojen valloittamisen, mukaan. (Wolfe 1979, 92.)

Nokkosvallankumouksen keskeinen kaupunki on Nokkosten Huvipuisto. Sen ympärillä olevat muurit rajaavat sen keskipisteeksi, mutta se on myös jo vapautunut vanhoista uskomusjärjestelmistä ja siirtynyt kohti uusia. Vanhana keskuksena puolestaan toimii Kurohärmä, jossa pidetään edelleen sitkeästi kiinni yhteiskunnallisesti epätasa-arvosta ja omista oikeuksista muiden hyvinvoinnin kustannuksella. Tästä esimerkkejä ovat paitsi perinistit, myös Vayun perheen vesiosuuden varastavat naapurit. Lisäksi Kurohärmässä maailma vaikuttaa rajoittuvan yhteen maailmaan, eikä tutkimusretkille ole tarvetta. Nokkoset sen sijaan ovat kiinnostuneita myös muista maailmoista, ja sen lisäksi että Dharanilla ja Vayulla on pääsy toissijaiseen maailmaan, myös Ton pohtii useiden ulottuvuuksien olemassaoloa ja uskoo vaihtoehtoihin maailmoihin (N, 405).

Vanhan kulttuurin kurssissa puolestaan kaupungissa eivät ole vallalla samat myytit kuin sen ulkopuolella, sillä vanhat uskomusjärjestelmät eivät ole vakiinnuttaneet sivistyneessä keskuksessa asemaansa. Eräänlaisena poistettavana myyttinä elementtinä kaupungissa voitaisiin kuitenkin nähdä käsitykset ydintuhon aiheuttajista. Kun totuus vallanpitäjistä selviää Andelle, hänen näkemyksensä kaupungista alkaa muuttua, samalla kun hän keskittyy yhä enemmän maaseutualuille tyypilliseen mytologiaan. Vaikka kaupunki on keskipisteinen, se ei korosta itseään muureilla, vaan sillä, että on tuhonnut valtaosan muusta maailmasta. Kun ymmärretään, että kaupunki ei ole ainoastaan viimeinen turvapaikka vaan myös tuhon aiheuttaja, suhtautuminen siihen väistämättä muuttuu. Tällöin esimerkiksi Niilas ryhtyy purkamaan kaupungissa todeksi uskottuja valheita ruokatuhosta paljastamalla totuuden, ja Ande keskittyy kaupungista ulkopuoliseen noaidielämäänsä.

4.2.1 Luonto tieteiskirjallisuudessa

Tieteiskirjallisuudelle tunnusomainen piirre on maiseman kohteleva samalla tavalla kuin hahmojen. Varhaiset tieteiskirjailijat saattoivat tulkita tämän tarkoittavan vain maiseman outoutta, ja myöhemmin sitä on kuvattu esimerkiksi siten, että planeetta on itsessään elossa. Pohjimmiltaan kyse on kuitenkin tavasta, jolla planeetta tulee luontaisesti kiinnostavaksi ja sen tarina elinvoimaiseksi samoin kun tarinan hahmojenkin. Tämä voidaan saada aikaan esimerkiksi yhdistämällä poliittinen järjestelmä maisemaan. (Mendlesohn 2003, 8—9.)

Nokkosvallankumouksessa maisema on selvästi tärkeä. Tämä käy ilmi niin ensisijaisen kuin toissijaisenkin maailman kuvauksesta, ja erityisesti Vayun suhteesta ympäristöönsä. Hänelle maaperä on selvästi läheinen, ja hän ajattelee mieluusti menneitä aikoja, jolloin luonto on terveempi. Myös maisemaan kuuluvat kivieliäimet ovat hänelle tärkeitä, ja laulavat hänelle. Ne puhuttelevat häntä eri

tavalla kuin ketään muuta teoksessa; edes Dharan ei saa niihin samanlaista yhteyttä, vaan hänen suhteensa niihin on pragmaattisempi. Dharan ajattelee sitä hyötyä, mikä hänelle on patsaista, eikä niinkään arvosta niitä niiden itsensä tähden. Ensin kivipantteri näyttäytyy hänelle väylänä toissijaiseen maailmaan, sitten huonojen asioiden ilmentymänä, jonka tuhotessaan hän yrittää päästä eroon syyllisyydestään. Samoin kivitiikeri on hänelle väline huumautumiseen ja toissijaiseen maailmaan matkustamiseen, ja sen kärsimyksestä hän ei piittaa. Sen sijaan Vayun ajatukset täyttää, välittömästi hänen kohdattuaan kivitiikerin, tämän kärsimykset. Maailman kohtalo on teoksen keskiössä sikäli, että Dharan pyrkii toimissaan aktiivisesti hallinnon muuttumista ja uusiutuvien luonnonvarojen käyttöä kohden. Teema on tärkeä myös Vayulle, joka haluaa myös muuttaa maailmaa. Hän haluaisi tehdä sen rauhallisemmalla tavalla, esimerkiksi keskustelemalla Korotraton kanssa, mutta Dharan torjuu tämän näkemyksen (N, 417—418). Ensisijaisen maailman vahingoittunut luonto kuvataan teoksessa eläväisesti, ja auringonnäkyminen on ilo niin teoksen hahmoille kuin lukijallekin.

Suhde maailmaan ja universumiin on myös merkittävä Anden muutoksessa. Aiemmin esimerkiksi luonto vaikuttaa joltakin, jonka hän on jättänyt kotikyläänsä, ja siihen liittyy myös pelkoja, joita hän kokee vettä kohtaan. Noaidioppien tarkoituksena kuitenkin on juuri saada yhteys universumiin. Heittäytymällä näille henkimatkoille hän kehittyy ihmisenä ja auttaa ydinpommin purkamisessa, täten estäen uuden ydintuhon maailmassaan. Toisaalta noaidikokemukset ja yksinkertaisempi elämäntapa myös lähentävät häntä luontoon. Luonnonkuvaus on teoksessa hyvin elävää, esimerkiksi kuvattaessa koivuja polunvarressa (VKK, 32), ja luonnonsuojelualueen jokimaisemaa ja kaloja (VKK, 161). Vanhat kulttuuriset tavat korostavat ihmisen yhteyttä luontoon, esimerkiksi kalanruotojen lahjoittaminen joelle (VKK, 163). Tämän elävän luonnon rinnalla korostuu hallinnon korruptoituneisuus ja se, millä tavalla nämä ovat aiemmin tuhonneet ympäröivää maailmaansa ydinpommeilla. Maailma näyttäytyy enimmäkseen kärsivänä ja elinkelvottomana, ja herättää sellaisena lukijan sympatian.

Usein tieteiskirjallisuus kuvailee vieraiden paikkojen luontoa niin eläväiseksi ja viehättäväksi, että se herättää lukijan arvostuksen myös oman maailmansa luonnon monipuolista kauneutta kohtaan (Jones 2003, 170).

Nokkosvallankumouksen ensisijainen maailma ei ole omiaan herättämään tällaisia tunteita. Esimerkiksi saastuneine Tuohijokineen (N, 111), harventuneine Outakannon metsineen (N, 9) sekä aidattuine säteilyalueineen (N, 11) raiskatuksi kuvaillussa harmaassa metsässä (N, 28)

Nokkosvallankumouksen maailma näyttäytyy melko lohduttomana. Ihmiset, kuten Vayun äiti, kärsivät säteilyn aiheuttamista sairauksista ja eivät saa riittävästi ravintoa tai edes vettä (N, 35). Eläimiä ensisijaisessa maailmassa ei juuri esiinny, sillä ne on liki kaikki syöty sukupuuttoon; Nokkosille on kuitenkin toimitettu muutamia vuohia, jotka elelevät heidän Huvipuistossaan (N, 85). Ensisijainen maailma näyttäytyykin uhkakuvana yhdestä maapallon kehityksen mahdollisesta suunnasta, johon saastuttaminen ja resurssien ylikäyttö voi johtaa. Se herättää arvostusta oman maailmamme luontoa kohtaan pikemminkin siten, että lukija ymmärtää paremmin omassa maailmassamme yhä olevat hienoudet, kun ne vertautuvat *Nokkosvallankumouksen* saastuneeseen maailmaan.

Teoksen toissijaisen maailman luonto puolestaan on huomattavasti eläväisempää. Alusta lähtien toissijaista maailmaa kuvaillaan positiivisemmin termein kuin ensisijaista: ”Me makasimme vierekkäin vihreällä ruoholla ja sulimme toistemme hymyihin. [--] [O]limme matkanneet metsään jossa iltapäivän aurinko jahtasi lehtien varjoja, ja me haistoimme kevään [--]” (N, 105). Toissijaisen maailman luonto on muutenkin vireämpää: maassa kasvaa tuoksuvia kukkia sekä syömäkelpoista ruokaa puissa ja pelloissa, ja ilmassa lentelee perhosia ja kimalaisia (N, 107), joen vesi on juomakelpoista ja metsä sankka (N, 106). Energiantuotanto hoidetaan uusiutuvilla energiamuodoilla kuten tuulimyllyillä (N, 107). Lisäksi taivas on sininen ja aurinko kirkas; kaikki värit ovat paljon kirkkaampia kuin ensisijaisen maailman harmaudessa (N, 107), vaikka muodoltaan toissijainen maailma onkin ainakin samankaltainen (N, 107). Siispä toissijaisen maailman lumoava luonto herättää ihmeentuntua paitsi lukijassa, myös Dharanissa ja Vayussa, joille esimerkiksi uskomaton kukkaloho (N, 109) on aivan vierasta. He havahtuvat huomaamaan, millaisia erilaisia mahdollisuuksia myös ensisijaisessa maailmassa olisi. Toisin kuin lukijassa, heissä se ei herätä arvostusta oman maailmansa luontoa kohtaan, vaan närkästystä siitä, että heidän maailmassaan aikaisemmat sukupolvet ovat päättäneet edistää hyvinvointiaan luonnon kustannuksella, eivät yhteistyössä sen kanssa (N, 296). Vaikka toissijaisen maailman luonto herättää lukijassa ihastusta, se myös saa paheksumaan omassa maailmassamme vallalla olevia energiantuotantomenetelmiä, jotka eivät hyödynnä uusiutuvaa energiaa. Täten teoksen maailmat näyttävät lukijalle asian molemmat puolet: sekä sen, mikä on hyvin, että sen, missä olisi parannettavaa. Sen sijaan että *Nokkosvallankumouksen* protagonistit hyväksyisivät hyväksikäytetyn luontonsa sellaisena kuin se on, he päättävät panostaa olosuhteiden parantamiseen, jotta ihmisillä olisi ensisijaisessa maailmassa parempi olla (esim. N, 445). Teoksen loppupuolella etelästä kantautuu uutisia: siellä on nähty aurinko, joka haltioittaa Nokkoset (N, 411), ja siten myös ensisijaisessa maailmassa on jotain, jonka kauneutta hahmot voivat ihailla.

Vanhan kulttuurin kurssin maailma ei ole yhtä synkkä ja saastunut, vaikka onkin historiansa saatossa kaventunut ydinräjähdysten seurauksena, ja vastaava tuho voisi siellä toistuakin (VKK, 241). Anden ensimmäistä kertaa etsiessä Lodvikin asumusta, tien päässä kuvaillaan olevan polku hiirenkorvalla olevassa tunturikoivikossa (VKK, 32). Lodvikin asumuksen vieressä on myös puro koskineen, ja puunjuuret ovat nousseet ylös maasta (VKK, 32—33). Puron veden mainitaan olevan kirkasta (VKK, 82). Maisemaa ei paljoa kuvailla, mutta nämä vähät kuvat, jotka esiintyvät myös lukijan maailmassa, kuvaavat hienovaraisella tavalla luonnon kauneutta. Lodvikin kodassa ja sen ympärillä luonto on läsnä kaikkialla, ja viittaukset esimerkiksi varpuihin (VKK, 33) tuovat lukijan mieleen hänen oman maailmansa luonnon. Kontrastina ensisijaisen maailman luonnolle tulee Anden ensimmäisellä matkallaan aliseen kohtaama trooppinen saari, jossa hiekka on auringon lämmittämää, palmut kasvavat, värikkäät kukat tuoksuvat ja oudot linnut laulavat (VKK 94—95). Tämäkin kokemus herättää käsityksen luonnon ihmeellisyydestä, vaikka kyseessä ei ole mitään sellaista mitä ei lukijan maailmassa voisi kokea. Yhdessä tunturimaiseman kanssa se kuitenkin vahvistaa käsitystä luonnon monimuotoisuudesta. Anden kokemuksiin se puolestaan vaikuttaa siten, että hän ei huomaa kylmyyttä ulkona sillä hänestä tuntuu kuin hän olisi yhä trooppisen saaren ilmastossa (VKK, 97). Kielletyllä luonnonsuojelualueella luonto eroaa jonkin verran kaupunkiolosuhteista. Joessa elää kaloja, vaikka Anaressa kalaa ei ole tarjolla (VKK, 164). Alue näyttäytyy muutenkin erämaana, jossa tilaa juosta on liki loputtomiin (VKK, 167—168), järviä on (esim. VKK, 172) sekä myös soita (VKK, 181). Tämä luo jälleen kontrastin niin kaupungin luonnolle kuin alisessa kohdatulle tropiikillekin, jotka molemmat ovat rajattuja kooltaan ja sisällöltään pelkistetympiä. Täten lukijan käsitys luonnon monimuotoisuudesta saa jälleen uutta pontta. *Vanhan kulttuurin kurssin* luontokuvaus saa lukijan ihailemaan oman maailmansa monipuolista luontoa. Ande ei kuitenkaan keskity katselemaan tutun ympäristön kauneutta, eikä muukaan kauneus saa häntä herkistymään sille.

4.2.1.1 Joutomaa

Tieteiskirjallisuuden luontoa kuvaa myös usein lajityypille tyypillinen ikoni: joutomaa. Kyseessä on joko luonnonkatastrofin tai ihmisten toiminnan aiheuttama apokalyptinen luonto, jossa jäljellejääneet ihmiset kamppailevat pyrkiessään luomaan uutta sivilisaatiota. Usein apokalyptinen luonto on seurausta ydintuhosta, mutta muita syitä voivat olla esimerkiksi tartuntataudit. Ydintuhon aiheuttama luonnonkatastrofi muuttui nopeasti teemaa tukevaksi konventioksi, eikä niinkään teosten keskipisteeksi, ja tällöin teoksen tapahtumat voivat sijoittua pitkänkin ajan päähän tuhosta. Kuten aiemmin todettua, tieteiskirjallisuudelle tyypillistä on tunnetun ja tuntemattoman välinen suhde sekä

jonkinlaiseen esteeseen liittyvä kuvasto. Myös etääntyminen on tyypillistä, ja se voi liittyä esimerkiksi ihmiskunnan etääntymiseen niistä teknologista ympäristöistä jotka se on rakentanut ratkaistakseen vieraantumisen universumista. Tämä voi näkyä muodonmuutoksena, esimerkiksi mutantteina, tai tässä tapauksessa ympäristön muutoksena. Liikkumalla ulospäin mahdollisesti pysähtyneestä keskuksesta ihmiskunta jatkuvasti muuttaa ja uudelleen määrittelee tunnetun ja tuntemattoman välistä ristiriitaa ja luo uuden areenan anastamiselleen. Postapokalyptiseen maailmaan sijoittuvat teokset kuvaavat ympäristössä tapahtuvaa muutosta, joka johtaa sen vierauteen ja vihamielisyyteen ihmisiä kohtaan, muiden tieteiskirjallisuudelle tyypillisten vieraannuttamisen keinojen sijaan, joita ovat esimerkiksi ihmisten vieminen avaruusympäristöön tai näiden muuttaminen vieraksi ympäristölleen. (Wolfe 1979, 125—130.) Kulttuurit voivat käyttää teknologiaa tuhoamaan toisiaan, mutta eivät teknologioiden alla piilevää tietämystä, ja ydintuho on kulttuurin, ei tieteen, heikkous. Vaikka joutomaa tuhoaa ihmiskunnan aikaansaannokset, se ei tuhoa sen ymmärrystä. Ihmiskunnan pelkistäminen yksinkertaisemmalle tasolle jättää tilaa sankarillisille matkoille ja yksilölliselle toiminnalle. Samoin voidaan demonstroida tieteenkehityksen olevan yksi ihmisten selviytymisen perusfunktioista. Kaikki katastrofitarinat eivät ole yhtä keskittyneitä tieteelliseen oppimiseen, mutta kaikki sisältävät ympäristön muutoksen, ihmispopulaation pienenemisen sekä ihmisyyhteisöjen muuntuminen muutamiksi suojaisiksi satamiksi jotka yrittävät selviytyä uuden tuntemattoman kanssa. Usein nämä ympäristöt pakottavat ihmiset kamppailemaan luonnon kanssa selviytyäkseen. Joutomaa muistuttaa siitä, että tuntematon pysyy, vaikka se ei aina olisi näkyvissä. (Wolfe 1979 146—147.)

Nokkosvallankumouksessa apokalyptinen luonto on ihmisten toiminnan tulosta, esimerkiksi sotatoimissa pommitettu ydinvoimala on saastuttanut luonnon, ja uusiutumattomien energianlähteiden käyttö on aiheuttanut niin paksun savusumun, että aurinkoa ei ole nähtävissä. Teos sijoittuu välittömästi tuhoa seuraavaan aikaan, eikä se kuitenkaan ole täysin romahduttanut yhteiskuntajärjestystä, sillä Korotrarto pitää edelleen valtaa käsissään. Pikemminkin nämä ovat pyrkineet toiminnallaan vähentämään muiden toimijoiden merkityksen olemattomaksi. Uuden sivilisaation luominen kuitenkin on *Nokkosvallankumouksessa* läsnä, sillä kaikki eivät ole valmiita jatkamaan Korotrarton valtaan alistumista sen jälkeen, miten nämä ovat kohdelleet muita organisaatioita sekä luontoa. Nokkoset pyrkivät luomaan uutta sivilisaatiota, joka eroaa vanhasta esimerkiksi siten, että hyödynnetään vaihdantataloutta (N, 33) ja käytetään uusiutuvia energianlähteitä (N, 77—78). Tämä demonstroi myös tieteenkehityksen roolia ihmisen selviytymisessä: infrastruktuurin romahdettua Nokkoset alkoivat itse kehittää uusia aseita ja energiamuotoja. Teoksen ympäristö on muuttunut ihmisille tuntemattomaksi, kun aiemmin normaalit

hyödykkeet, kuten puhdas vesijohtovesi, ovat loppuneet, ruoansaaminen on vaikeutunut ja ydinvoimalan tuhoutuminen sekä savusumu ovat muokanneet luontoa ja aiheuttaneet väestölle aiempaa enemmän sairauksia. Maailman vihamielisyyttä kuvastaa esimerkiksi vaarallinen säteilyalue, mutta suurimpia vaaroja ovat ruoanpuute sekä muut ihmiset. Ei siis voidakaan nähdä, että ihmiset joutuisivat kamppailemaan luonto vastaan selviytyäkseen, vaan heidän taistelunsa kohdistuu toisiin ihmisiin. Vaikeudet eivät ole yhdistäneet ihmisväestöä, vaan jakaneet nämä ryhmiin. Tässä näkyikin katastrofitarinoille tyypillinen ihmisten jakautuminen pieniin ryhmiin, joilla on omat turvapaikkansa. Tällaisia ryhmiä teoksessa ovat paitsi Nokkoset ja perinistit, myös erilaiset pienemmät jengit.

Nokkosvallankumouksessa näkyvät myös muut katastrofitarinan teemat: ympäristön muutos näkyy niin luonnossa kuin kaupunkiympäristössäkin, ja ihmispopulaatio on kutistunut esimerkiksi nuorten sterilisoinnin sekä yleistyneiden syöpien myötä jotka ovat laskeneet väestön keski-ikää. Sankarilliset matkat ja yksilöiden toiminta ovat teoksen maailmassa aina olleet merkittävässä roolissa, sillä kiviveriset ovat kautta aikojen tehneet erilaisia sankaritekoja. Vaikuttaa kuitenkin siltä, että postapokalypsi on tehnyt tilaa uusille sankaruuksille, joita ei ole esiintynyt teoksen maailmassa viime aikoina. Vaikka sankaritoimintaa on yritetty, esimerkiksi Dharanin isä on pyrkinyt saamaan aikaan vallankumousta, se on pääasiassa johtanut vain yrittäjien kuolemaan. Postapokalypsin myötä nuoret ovat voimaantuneet ja ryhtyneet rakentamaan uutta yhteiskuntajärjestystä Dharanin yksilöllisen verenperinnön innostamina, ja hänen ja Vayun toiminta ja matkat ovatkin teoksessa keskeisessä osassa. Sankarillinen toiminta on vahvasti painopisteessä, kun protagonistit ajattelevat Nokkostensa hyvinvointia ja esimerkiksi pakenevat näyttävästi paikalta, jotta nämä olisivat turvassa. Heidän matkansa niin ensisijaisen maailman sisällä kuin toissijaiseen maailmaankin ovat keskeisessä osassa ensisijaisen maailman parantamisessa, sillä he esimerkiksi saavat lisätukea ja uusia tietoja.

Myös *Vanhan kulttuurin kurssin* apokalyptinen luonto on ihmisen aikaan saannosta. Se ei kuitenkaan ole tuhonnut kuvattavan maailman yhteiskuntajärjestystä, vaan sen tarkoitus on ollut vahvistaa sitä. Ydinsaasteen vaivaamiin alueisiin viitataan kertomalla maailman kutistumisesta, mutta itse alueilla ei kuvailla eikä niillä vierailla. Teoksessa käsiteltävät alueet ovat ympäristöltään eläväisiä, eivätkä suhtaudu ihmisiin vihamielisesti. Vihamielisyys syntyy enemmän toisista ihmisistä, kun eri ihmisryhmät ovat kiistoissa toistensa kanssa ja armeija valvoo toimia tarkasti esimerkiksi luonnonsuojelualueella. Vaikka vihamielinen alue ja yhteiskuntajärjestyksen romahtaminen eivät ulotu teoksen kuvaamaan maailmaan asti, on uuden sivilisaation luomisen teema kuitenkin läsnä, kun vallankumousmieliset pyrkivät murtamaan vallalla olevan hallinnon asemaa, jonka se on pitänyt, ja

edelleen aikeissa pitää, pelolla ja uhkakuvilla. Teoksen ympäristö on ihmisilleen vieras esimerkiksi siten, että kaikilla ei ole pääsyä kaikkiin kaupungin osiin, ja toisaalta kaupungin ulkopuolisille alueille, esimerkiksi luonnonsuojelualueelle, pääsee vain erikoisluvalla. Siellä on esimerkiksi kaloja, jotka ihmisten arkitodellisuudesta puuttuvat kokonaan. Maailman vieraus näkyy myös siinä, kun vallankumousmielisten iskujen ja mielenosoitusten takaa paljastuu osittain hallinnon masinoima kampanja, jolla se pyrkii herättämään pelkoa jotta ihmiset olisivat alistuvaisempia. Vaikeuksien on näin ollen tarkoitus yhdistää ihmiskuntaa, vaikka sitten pakolla. Ympäristö ei kuitenkaan ole itsessään muuttunut vihamieliseksi, ainoastaan ihmisten yhteyttä siihen kontrolloidaan. Näin ollen luontoa vastaan ei myöskään kamppailla.

Katastrofitarinan ainekset eivät ole juurikaan nähtävissä *Vanhan kulttuurin kurssissa*. On todennäköistä, että ihmiskuntaa kohdannut ydinkatastrofi on niin vaikuttanut ympäristöön kuin pienentänyt populaatiotakin, mutta se on teoksen maailmassa jo niin kaukainen asia, että sitä ei kuvailla. Anaren kaupunki voidaan nähdä tällaisena pienenä turvasatamana muuten ydintuhon rampauttaman maailman keskellä. Siihen yhteydessä on myös jonkin verran maaseutualueita, mutta muista saarekkeista ei ole tietoa. Näin ollen Anarea ja sen ympärysalueet näyttäytyvät ainoina selviytyjinä, ja ne ovat yhtenäinen kokonaisuus, eivät erillisiä ihmisyyhteisöjä. Koska ydintuho on saanut alkunsa Anaresta, se ei niinkään näyttäydy rampautuneena selviäjänä vaan potenttina yhteisönä muualla olevan tuhon keskellä.

Tässä luvussa olen tutkaillut kohdeteosteni kaupunkia ja luontoa niin tieteiskirjallisuudenkin kuin fantasiakirjallisuudenkin näkökulmasta. Olen todennut, että kohdeteokseni sopivat myös urbaanin fantasian lajityyppiin. Lisäksi olen analysoinut teosten kuvaamia kaupunkeja suhteessa ympäröivään luontoon, ja tieteiskirjallisuudelle tyypillisiin periaatteisiin. Teosten luonnot esiintyvät paikoin rikkaina ja paikoin joutomaisina, ja kaupungit puolestaan ovat korruptoituneita ja naamioitu vakaiksi.

5 Vertailu

Tässä luvussa vertailen analyysieni tuloksia. Aloitan vertaamalla toisiinsa *Nokkosvallankumousta* ja *Vanhan kulttuurin kurssia*. Tämän jälkeen vertailen analysoimiani tieteiskirjallisuuden ja fantasiakirjallisuuden konventioita toisiinsa suhteessa kohdeteoksiini. Tämän alaluvun tarkoituksena ei ole niinkään käsitellä uusia aiheita, vaan koota yhteen aiemmin tässä tutkimuksessa tekemiäni havaintoja ja suorittaa niiden pohjalta lisätulkintaa.

5.1 *Nokkosvallankumouksen ja Vanhan kulttuurin kurssin* vertailua

Tässä alaluvussa vertailen toisiinsa kohdeteoksiani *Nokkosvallankumousta* ja *Vanhan kulttuurin kurssia*. Ensin käsittelen piirteitä, jotka ovat teoksille yhteneviä, ja tämän jälkeen siirryn tarkastelemaan, miltä osin teoksen eroavat toisistaan. Etenen siinä järjestyksessä, jossa asiat ovat tutkimuksen mittaan tulleet esille.

5.1.1 Teosten yhtenevät piirteet

Molemmat kohdeteokseni jakaantuvat rakenteellisesti useampaan osaan, ja näiden osioiden vaihtelut rytmittävät tarinaa ja jakavat sen sisällön pienempiin kokonaisuuksiin. *Nokkosvallankumouksen* ja *Vanhan kulttuurin kurssin* toissijaiset maailmat ovat luonteeltaan avoimia maailmoja, ja ne esiintyvät yhdessä ensisijaisen maailman kanssa. *Nokkosvallankumouksen* toissijainen maailma on luonteeltaan stabiilimpi, sillä se pysyy käynnistä toiseen samana. *Vanhan kulttuurin kurssin* maailmalla puolestaan ei ole kiinteää maantiedettä, ja sen sisältö vaihtelee Anden käyntien välillä. Molemmat toissijaisen maailman muodot kuitenkin vastaavat protagonistien tarpeisiin. Dharan ja Vayu kaipaavat enimmäkseen luolan seinälle kirjoitettua informaatiota menneistä ajoista, ja stabiilin maantieteen vuoksi tiedot ovat aina samassa paikassa saatavilla, samoin kuin erilaiset laitteet joita Dharan tutkii. Ande puolestaan kohtaa toissijaisessa maailmassa informaatiota ja mahdollisuuksia, jotka hyödyttävät häntä siinä ensisijaisen maailman tilanteessa josta hän on henkimatkalle lähtenyt, esimerkiksi hänen tarvitessaan ydinpommin laukaisuavaimen tai keinon pelastaa Duoman hengen. Molemmissa teoksissa toissijaisiin maailmoihin tehdään toistuvasti matkoja. Lisäksi unella on yhteys siirtymään toissijaiseen maailmaan; Ande kokee toisinaan nukahtavansa, mutta havaitseekin olleensa henkimatkalla, ja Dharan ja Vayu pyrkivät portaalilla ollessaan nukahtamaan siirtyäkseen.

Molempien teosten toissijaisista maailmoista voi tuoda mukanaan ensisijaisessa maailmassa avuksi olevaa tietoa, jota protagonisteilla ei ollut ennen matkaansa. Esineitä kummankaan teoksen toissijaisista maailmoista ei voi tuoda hyödynnettäväksi: *Vanhan kulttuurin kurssissa* esineiden mukaan ottaminen on kielletty, joten sitä ei yritetä, ja *Nokkosvallankumouksessa* yritykset tuoda esimerkiksi tuoreita hedelmiä tai siemeniä johtavat vain niiden mätänemiseen, jolloin niitä ei voi käyttää ensisijaisessa maailmassa. Molemmissa teoksissa pääsy toissijaiseen maailmaan on mahdollista vain rajatulle joukolle.

Niin *Nokkosvallankumous* kuin *Vanhan kulttuurin kurssikin* ovat tavoitteellisia seikkailufantasioita, jossa maailmojen välinen yhteys on toteutettu portaalein. *Nokkosvallankumouksen* ensisijaisessa maailmassa on maastossa esiintyviä, konkreettisia portaalikiviä, joiden avulla ensisijaisesta maailmasta voi siirtyä toissijaiseen maailmaan. Nämä kivet näyttäytyvät myös jonkin verran elävinä, toisin kuin muut teoksissa kuvattavat portaalit. *Vanhan kulttuurin kurssissa* portaalit ovat vähemmän konkreettisia, sillä reittinä maailmojen välillä toimii rummutus tai laulu. Samankaltaisesti epäkonkreettinen portaalit *Nokkosvallankumouksessa* on kivipöly, jota käytetään vetämällä aineenään ja täten siirtymällä toissijaiseen maailmaan. Näissä tapauksissa palaaminen ensisijaiseen maailmaan on teoksissa samankaltaista: rummutus johdattaa takaisin alisesta maailmasta, ja pölyn vaikutuksen loputtua tapahtuu paluu ensisijaiseen maailmaan. *Nokkosvallankumouksen* kiviparin toimiminen portaalina on konkreettisen ja epäkonkreettisen portaalin rajalla, sillä siinä hyödynnetään suhdetta konkreettiseen ihmiseen mutta välineinä on epäkonkreettisia tunteita. Kivipari voi myös vain saattaa toisen toissijaiseen maailmaan mutta olla menemättä itse mukaan. Myös *Vanhan kulttuurin kurssissa* toiset ihmiset voivat auttaa matkassa toissijaiseen maailmaan: portaalina toimiva rummutus on usein jonkun toisen soittamaa, ja lisäksi muut ihmiset voivat tarjota toissijaiseen maailmaan siirtyvälle omaa voimaansa käytettäväksi.

Molemmissa kohdeteoksissani merkittäviä aikuishahmoja on vain vähän, mutta useilla näistä on autoritäärinen asema. Toisaalta autoritäärinen asema voi olla myös nuorisolla: *Vanhan kulttuurin kurssissa* Ande on auktoriteettiasema huolehtiessaan Duoman hengen pelastamisesta ja ydinkoodin laukaisuavaimen hankinnasta, ja *Nokkosvallankumouksessa* Dharan on johtoasemassa ja myös useat muista Nokkosista komentavat myös aikuisia, esimerkiksi Levar heidän hakeroituessaan Korotraton verkkoon. *Nokkosvallankumouksessa* on kuitenkin selvästi enemmän heikkoja aikuisia, jotka asettuvat Dharanin johdettavaksi. Tällaisia ovat Torahaukka, hänen vakoojansa Kurohärmässä, ja Korna, jonka Dharan vakuuttaa siitä, että on kannattavaa taistella. *Vanhan kulttuurin kurssissa* Ande

ei näyttäytyä niinkään johtajana vaan asiantuntijana, jonka mielipiteitä kuunnellaan parhaan lopputuloksen saavuttamiseksi.

Niin henkinen kuin fyysinenkin matka on läsnä molemmissa kohdeteoksissani. Niissä tehtävät fyysiset matkat ovat osin samoja kuin matkat toissijaiseen maailmaan, ja niitä on teosten aikana useita. *Vanhan kulttuurin kurssissa* Ande käy vanhan kulttuurin kurssin kanssa useammalla retkellä luonnonsuojelualueella, ja siellä he matkaavat vailla muita kontakteja ulkomaailmaan kuin satunnaiset armeijan edustajat. *Nokkosvallankumouksessa* Dharan ja Vayu puolestaan matkaavat niin toissijaisessa maailmassa kuin ensisijaisessakin. Matkansa he tekevät joko yksin tai yhdessä, mutta lopulta aina kohtaavat toisensa. Näiden matkojen aikana teosteni protagonistit kypsyvät hiljalleen nuoruudesta kohti aikuisuutta, ja teosten lopussa ovat paljon aiempaa vanhempia.

Molempien kohdeteosteni maailmaa hallitsee korruptoitunut, vääryydellä vallassa oleva johto, eikä tällä pahuudella ole kummassakaan teoksessa yksittäistä henkilöitymää. Lähemmäs korruptoitunut hallinto tulee *Nokkosvallankumouksessa*, jossa Nokkoset taistelevat konkreettisesti Korotraton edustusta vastaan. *Vanhan kulttuurin kurssissa* Ande osallistuu ydinpommin tuhoamiseen ilman, että hallinto tietää hänen tehneen sen. Kaikki protagonistit kuitenkin osallistuvat toimiin hallintoa vastaan. Molemmissa teoksissa ulkopuoliset ihmiset ovat enimmäkseen ikäviä ja moraalittomia.

Niin *Nokkosvallankumouksessa* kuin *Vanhan kulttuurin kurssissakin* hallinnon teot ovat jossakin määrin piilossa. *Nokkosvallankumouksen* alussa kaikille ei ole selvää, että Korotrato on hiljalleen ottanut haltuunsa valtiot, ja hallitsee nyt maailmaa. *Vanhan kulttuurin kurssissa* hallinto puolestaan antaa ymmärtää ruokavarastoihin kohdistuvien tuhojen olevan vallankumouksellisten työtä, vaikka todellisuudessa se on itse tuottanut niitä herättääkseen kansalaisissaan pelkoa. Kummassakaan teoksessa ei esiinny kuningasta, jonka voisi assosoida maailman hyvinvointiin, mutta huonot hallinnot voidaan yhdistää kehnoon luonnon tilaan.

Molemmat kohdeteokseni sisältävät niin kutsuttuja tietotulvia, jotka on naamioitu protagonistien pohdintaan. Yleensä nämä tietotulvat käsittelevät maailman tilaa. Molemmissa teoksissa myös luodaan kognitiivista vieraannuttamista paitsi ydintuhon kuvastolla, myös kielellä. Niin *Nokkosvallankumouksessa* kuin *Vanhan kulttuurin kurssissakin* käytetään olemassa olevia sanoja niiden tyypillisestä kontekstista poikkeavalla tavalla; esimerkiksi muinaisen sotakoneen nimitys sekä poronhoitosanasto ovat liukuneet arkiseen kielenkäyttöön. Kummassakaan kohdeteoksessani erilaiset

tekniset vempeleet eivät ole järkevissä asemassa kerronnassa, joskin *Nokkosvallankumouksessa* niiden rooli on merkittävämpi.

Kumpikaan kohdeteoksistani ei täytä täyden tieteiskirjallisen teoksen rakennetta, sillä niistä puuttuvat seuraamukset. Lisäksi *Nokkosvallankumouksessa* ristiriita ja repeäminen esiintyvät molempien maailmojen tasolla, kun puolestaan *Vanhan kulttuurin kurssissa* se on yhdistettävissä vain ensisijaiseen maailmaan. Molemmissa teoksissa ratkaisu on suurempi hyvä, jossa yhteiskunnat voivat jälleen ryhtyä kehittymään terveempään suuntaan, sillä protagonistit ovat onnistuneet tavoitteissaan. Protagonisteille henkilökohtaisesti ratkaisut ovat kuitenkin raskaita. Dharan ja Vayu menettävät useita läheisiään Korotraton hyökkäyksessä, jonka jälkeen Dharanin on vetäydyttävä toissijaiseen maailmaan selvittämään ajatuksiaan. Ande puolestaan menettää tyttöystävänsä Kristinin ja joutuu miettimään, mikä heidän suhteessaan oli todellista. Yhteiskunnallisten seurauksien kuvailun sijaan molemmat teokset keskittyvät kuvaamaan seurauksina päähenkilöiden kasvua.

Sekä *Nokkosvallankumous* että *Vanhan kulttuurin kurssi* ovat halutun muutoksen dystopioita, joissa negatiivinen muutos on saavutettu ihmisten toiminnan kautta. *Vanhan kulttuurin kurssissa* hallinto on pyrkinyt sotavoimin pitämään ihmiset hallinnassaan, mutta omaksikin järkytykseen tuhonnut sivussa suuren osan maailmaa. *Nokkosvallankumouksessa* puolestaan Korotrato on ottanut kaiken omistukseensa ja raunioittanut osia maailmaa sekä katkaissut tietoliikenneyhteydet. Molemmissa teoksissa rakennetaan käsitystä epäluotettavasti yhteiskunnasta. *Vanhan kulttuurin kurssissa* uutiset paljastuvat epäluotettavaksi tiedonlähteeksi, ja *Nokkosvallankumouksessa* ainoat ilmestyvät lehdet julkaisevat vain virheellisiä uutisia.

Kummassakaan kohdeteoksessani ei ole mukana karttaa, mutta molemmat kuvaavat laajasti luontoa ja erilaisia ympäristöjä. *Vanhan kulttuurin kurssin* tapahtumat sijoittuvat kaupunkiin, sitä ympäröiville tuntureille sekä luonnonsuojelualueelle, ja *Nokkosvallankumouksen* kahteen kaupunkiin, niitä ympäröivään luontoon sekä toissijaiseen maailmaan. Molemmat kuvailevat eläväistä luontoa, mutta *Vanhan kulttuurin kurssissa* kuvailtava luonto sijaitsee ensisijaisessa maailmassa ja on pääasiassa villiä, ja *Nokkosvallankumouksessa* puolestaan sitä esiintyy vain toissijaisessa maailmassa ja se on pääasiassa kesytettyä. Kummankaan teoksen maailmassa eläimiä ei juurikaan esiinny, ja ne aiheuttavat molemmissa teoksissa hämmästyksiä, eikä kummassakaan käydä taistelua luontoa vastaan. Molempien teosten maailmassa on aiemmin hyväksytty luonnon alistaminen, mutta protagonistit pyrkivät toimimaan yhdessä luonnon kanssa.

Nokkosvallankumouksessa maisema on tärkeä osa teosta, sillä se on erityisesti Vayulle henkilökohtaisella tavalla läheinen. Vaikka maisema joskus käyttäytyykin toimijamaisesti, vaatii se kuitenkin ihmisiltä toimenpiteitä tullakseen pelastetuksi. Myös *Vanhan kulttuurin kurssissa* maisema on merkittävä, mutta vaikka luonnonkuvaus on elävää, luonto ei näyttäydy toimijana. *Nokkosvallankumouksessa* puolestaan elävänä näyttäytyy toissijaisen maailman luonto. Kummatkin teokset herättävät lukijan ihailun omaa ympäristöään kohtaan, ja luonto vaikuttaa niin *Vanhan kulttuurin kurssin* Andeen kuin *Nokkosvallankumouksen* Vayuhunkin. Molemmissa teoksissa esiintyy postapokalyptinen luonnon muutos, mutta *Vanhan kulttuurin kurssissa* siihen ei paneuduta, kun taas *Nokkosvallankumouksessa* se on protagonistien kotiseudulla.

Molemmissa teoksissa ylitetään paitsi ensisijaisen maailman kynnyksiä kaupunkien ja niitä ympäröivien alueiden välillä, myös ensisijaisen ja toissijaisen maailman välinen kynnys. Molemmissa teoksissa matka toissijaiseen maailmaan voi olla eräänlainen unenkaltainen tila, kuten *Nokkosvallankumouksessa* on teoksen alussa protagonistien kohdatessa toisensa toissijaisessa maailmassa luullessaan olevansa unessa, ja *Vanhan kulttuurin kurssissa* käy toisinaan niin, että kun Ande luulee nukahtaneensa, hän onkin henkimatkalla.

Molemmissa kohdeteoksissani kaupunki on keskeinen tapahtumapaikka, johon liittyy myös fantastisia elementtejä liittyviä kertomuksia. Kaupungeissa tapahtuvilla asioilla on molemmissa teoksissa merkitystä ympäri maailman, ja molemmissa teoksissa pyritään korjaamaan elinympäristöä, erityisesti korruptoituneen hallinnon aiheuttamia ongelmia. Kummassakaan teoksessa taiteita ei kuvata esiintyväksi muualla kuin protagonistien lähipiirissä. *Nokkosvallankumouksessa* tämä näyttäytyy Huvipuistossa tapahtuvana taiteiluna, kuten tanssina ja runoiluna, ja *Vanhan kulttuurin kurssissa* puolestaan henkimatkoihin vaadittavana musiikkina.

Niin *Nokkosvallankumouksessa* kuin *Vanhan kulttuurin kurssissakin* pyritään suhtautumaan maailmaan siten, että ihminen on tasa-arvoinen muiden luontokappaleiden kanssa. Molempien teosten ensisijaisessa maailmassa on aiemmin toimittu kuin ihminen olisi muun luonnon yläpuolella, ja luontoa on kohdeltu huonosti ja hyväksikäytetty. *Vanhan kulttuurin kurssin* noaidiusko ja *Nokkosvallankumouksen* Nokkosten toimintatapa kuitenkin korostavat toimintaa yhteistyössä luonnon kanssa, sillä ihmiset ovat osa luontoa, eivät sen hallitsijoita. *Nokkosvallankumouksen* toissijaisessa maailmassa kivijumalat ovat jo luonnon kanssa tasapainossa. *Vanhan kulttuurin kurssin* kaupunkia ympäröi luonto, samoin *Nokkosvallankumouksen* Kurohärmää sekä toissijaisen maailman

kaupunkia. Huvipuiston lähiympäristöä ei kuvailla. Kaupunkeja itseään kuvaillaan enemmän niiden arkkitehtuurin kuin ihmisten kautta.

Molemmissa teoksissa kaupunki on keskipisteessä. *Nokkosvallankumouksen* keskuskaupunki on Huvipuisto ja *Vanhan kulttuurin kurssin* Anare. Molemmat kaupungit korostavat yhteisöllisyyttä yksilön kustannuksella, niin, että yksilö voi tuntea itsensä sopimattomaksi yhteisöön tai kokea olevansa pakotettu rooliinsa. Huvipuistossa yhteisöllisyys on kuitenkin asukkaiden itsensä aikaansaannos ja siten miellyttävämpi kuin Anaressa vallitseva hallinnon pakottama yhteisön korostaminen. Toisaalta *Nokkosvallankumouksen* Kurohärmässä yhteisöllisyyttä ei esiinny, ja sen vuoksi kaupunki ei pysty hyödyntämään kaikkia resurssejaan.

Missään kohdeteosteni kaupungeista ei esiinny varsinaista asutopulaa, mutta *Nokkosvallankumouksessa* ihmiset ovat lähteneet tai lähetetty pois Kurohärmästä etsimään muita asuinsijoja, ja *Vanhan kulttuurin kurssissa* puolestaan kaupungeissa asuminen on paljolti hoidettu erilaisissa asuntoloissa. Teknologiaa ei ole *Vanhan kulttuurin kurssissa* kovin suurta asemaa, sillä sen kehitystä ei kuvailla. Sitä ei toisaalta myöskään käytetä ongelmien, kuten liikenteen päästöjen, hoitamiseksi, sillä autot ovat sähkö- tai sinappiautoja. *Nokkosvallankumouksessa* puolestaan on rakennettu erilaisia kaupunki-infrastruktuurin kannalta olennaisia asioita, kuten sähköntuotantoa. Monimutkaisempienkin laitteiden rakentamisesta kuitenkin ollaan kiinnostuneita. Niin Anare kuin Huvipuistokin tuottavat osan käyttämästään ruoasta, mutta Kurohärämä vaikuttaa olevan kokonaan ruokalahetysten varassa.

5.1.2 Teosten eriävät piirteet

Teosten lähtökohdat ovat erilaisia. Siinä missä *Vanhan kulttuurin kurssin* alussa Anden elämä on huoletonta ja välinpitämätöntäkin, *Nokkosvallankumouksessa* niin Dharanin kuin Vayunkin elämää leimaa painava vastuu omasta ja muiden selviytymisestä. Dharanilla tämä vastuu koskee kokonaista ihmisryhmää, Vayulla vain hänen äitiään. Ainoastaan *Vanhan kulttuurin kurssin* maailmassa siis vallitsee tasapaino, joka myöhemmin paljastuu virheelliseksi. Hahmot eroavat toisistaan myös sikäli, että *Nokkosvallankumouksen* protagonistit ovat verenperimänsä kautta sidottu maailman kohtaloon, mutta *Vanhan kulttuurin kurssin* protagonistit ei ole rooliin ennalta määrätty, hän on vain hyvä ehdokas. Protagonistien asenteiden eroavaisuus saattaa liittyä tapahtuma-ajan etäisyyteen tuhosta, sillä *Vanhan kulttuurin kurssin* todellisuuden kohtaamasta maailman supistumisesta on aikaa jo sata vuotta, mutta *Nokkosvallankumouksessa* muutos on eskaloitunut edellisen vuosikymmenen aikana.

Lisäksi tuho ei ole suoraan koskettanut *Vanhan kulttuurin kurssin* Anarea vaan sitä ympäröiviä alueita, mutta *Nokkosvallankumouksen* kuvaama maailma on tuhon keskiössä. Koska mullistuksesta on kulunut jo vuosisata, Anarella on ollut enemmän aikaa toipua, ja lisäksi sen yhteiskuntajärjestyksen näennäinen vakaus tuottaa mahdollisuuden huolettomaan elämään. *Nokkosvallankumouksen* maailmassa sen sijaan olot ovat yhä epävarmat, ja Nokkosia leimaa jatkuvasti Korotraton uhka. Siinä missä *Nokkosvallankumouksen* maailma pyritään uudistamaan esimerkiksi uudennaisella teknologialla, *Vanhan kulttuurin kurssin* maailmaa pyritään palauttamaan tilaan, jossa korruptoituneella hallinnolla ei ole käytössään vaarallisia aseita.

Nokkosvallankumouksen protagonistit ovat vallankumouksellisen liikkeen keskiössä, siinä missä *Vanhan kulttuurin kurssin* Ande pääasiassa seuraa tapahtumia ulkopuolelta ja osallistuu kumouksellisiin toimiin vain vähän. Näin ollen heidän suhteensa maailmaan on eroava. Toisaalta molempien teosten protagonisteilta vaaditaan itsellistä toimintaa. Ande eristäytyy ympäröivästä yhteiskunnasta käyttäessään aikaansa enenevässä määrin henkimatkoihin. Myös Dharanin ja Vayun kuitenkin on jätettävä muut Nokkoset pärjäämään keskenään jotta he pysyisivät turvassa, ja ryhdyttävä itsellisiin toimiin myös ensisijaisessa maailmassa. Molemmissa teoksissa pääpaino on protagonistien kasvulla kohti aikuisuutta, ja tapahtumien yhteiskunnallisia seurauksia ei käsitellä. *Nokkosvallankumouksen* Vayu kasvaa teoksen edetessä yhä keskeisemmäksi osaksi omaa yhteisöään, siinä missä Dharan ja *Vanhan kulttuurin kurssin* Ande erkanevat omistaan.

Nokkosvallankumouksen toissijainen maailma on kuvaukseltaan rationaalisesti mahdollinen, jolloin maaginen elementti syntyy maailmojen välisestä yhteydestä, ja näin ollen teos sopii erinomaisesti aikafantasian käsitteeseen. *Vanhan kulttuurin kurssin* toissijainen maailma puolestaan ei sovellu Nikolajevan esittämiin erikoispiirteistöihin, sillä sen maantiede ei ole pysyvä. Näin ollen *Nokkosvallankumousta* ja *Vanhan kulttuurin kurssia* erottaa toissijaisen maailman rakenne ja kuvaus.

Nokkosvallankumous ja *Vanhan kulttuurin kurssi* eroavat toisistaan protagonistien suhtautumisessa toissijaiseen maailmaan: siinä missä Ande on järkyttynyt matkastaan toissijaiseen maailmaan, Dharan ja Vayu ovat alusta alkaen innostuneita uudesta kokemuksestaan. *Nokkosvallankumouksen* protagonistit ovatkin siis heti kiinnostuneita kokemaan toissijaisen maailman uudelleen, kun taas *Vanhan kulttuurin kurssin* Ande ensin kieltää kiinnostuneensa, ja tarvitsee aikaa käsitellä asiaa. Molemmissa teoksissa ensimmäinen matka toissijaiseen maailmana tapahtuu protagonistien suunnittelematta, ja tapahtuman jälkeen heillä on kaikilla ongelmia hahmottaa, oliko se totta. *Vanhan kulttuurin kurssin* mittaan Ande muuttuu yhä kiinnostuneemmaksi toissijaisesta maailmasta ja siirtyy

sinne mielellään ja ongelmitta, kun taas *Nokkosvallankumouksessa* kaikenlaiset ensisijaisen maailman ongelmat vaikuttavat heidän intoonsa, mahdollisuuksiinsa ja kykyynsä siirtyä toissijaiseen maailmaan. Teosten alussa fantastiset elementit ovat vieraita *Vanhan kulttuurin kurssin* Andelle ja *Nokkosvallankumouksen* Vayulle, kun taas Dharan on tietoinen kiviverisyydestään. *Nokkosvallankumouksessa* Dharan yrittää saada ystäviään siirtymään toissijaiseen maailmaan, mutta *Vanhan kulttuurin kurssissa* tällaista testaamista ei esiinny.

Tavoitteelliselle seikkailufantasialle tyypillinen ennustus esiintyy *Nokkosvallankumouksessa*, kun Taura kertoo että Dharanin ja Vayun tehtävä on auttaa maailmaa löytämään uusi suunta. Myöhemmin tämä toistuu myös toissijaisessa maailmassa sijaitsevassa luolassa, jonne heidät on merkitty kiviveristen sukupuuhun ja aiemman toiminnan dokumentointi vahvistaa myös heidän käsitystään omasta merkityksestään. *Vanhan kulttuurin kurssissa* puolestaan ei tällaista ennustusaspektia esiinny, mutta Anden aiempi kuolemakokemus on valmistanut häntä noaidiksi.

Nokkosvallankumouksessa hahmojen lojaliteetti on pääasiassa tiedossa, ja esimerkiksi Miknor, joka on kavaltanut Dharanin isän perinisteille, on siitä huolimatta hänelle uskollinen. *Vanhan kulttuurin kurssissa* puolestaan Anden tyttöystävä Kristin paljastuu vasta lopussa turvallisuuspoliisin kätyriksi, ja täten hän ei ole ollut tälle uskollinen, vaikka on niin antanut ymmärtää.

Nokkosvallankumous ja *Vanhan kulttuurin kurssi* eroavat toisistaan intiimien suhteiden kuvauksessa. *Vanhan kulttuurin kurssissa* Anden ja Kristinin suhde on sivujuonne Anden matkalla kohti uutta elämäänsä noaiditaitoineen. *Nokkosvallankumouksessa* puolestaan romanssijuonet ovat keskeisessä asemassa. Dharanin ja Vayun suhde on teokselle keskeinen teema, jota kuvaillaan ja käsitellään paljon. Myös Dharanin suhde aikaisempaan poikaystävänsä Kritoon, sekä Vayun suhde nuoruudenihastukseensa Akaasaan saavat runsaasti huomiota.

Myös eristyneisyyteen on kuvattu eri tavoin eri teoksissa. *Vanhan kulttuurin kurssin* Ande on teoksen alussa sosiaalisimmillaan eikä häntä kuvata kovin älykkäänä, teoksen mittaan hän muuttuu eristyneemmäksi ja oman, uuden alansa asiantuntijaksi. *Nokkosvallankumouksessa* puolestaan Vayu on teoksen alussa epävarma ja ulkopuolinen, mutta muuttuu teoksen mittaan osaksi yhteisöä, kun sen sijaan Dharan on teoksen alussa tiiviisti kiinni yhteisössään, vaikkei jaakaan sen kanssa kaikkea, ja teoksen lopussa hän on etääntynyt siitä niin, että vetäytyy yksin toissijaiseen maailmaan.

Vanhan kulttuurin kurssi on vaihtoehtohistoria, sillä sen todellisuudessa esiintyy yhteneviä piirteitä reaali maailmaan, esimerkiksi robinsonadit ja saamelaiskulttuuri. *Nokkosvallankumous* puolestaan ei näyttäydy suhteessa reaali maailmaan, mutta sen kuvaamat maailmat näyttäytyvät vaihtoehtoisina toisilleen; ensimmäisessä on kehitytty luontoa hyväksikäyttäen, toisessa puolestaan yhdessä luonnon kanssa, uusiutuvia energianlähteitä hyödyntäen.

Vaikka molemmat kohdeteokseni hyödyntävät myyttejä, ne tekevät sen eri tavoin. *Vanhan kulttuurin kurssissa* pääpaino on reaali todellisuudesta tutuilla myyteillä Jábmíidáibmusta ja noaidivoimista. *Nokkosvallankumouksessa* puolestaan kyseessä ovat teoksen sisäisen maailman myytit kiviverisistä.

Vanhan kulttuurin kurssissa portaalin läpi siirtyminen toissijaiseen maailmaan on Andelle yksinkertaista läpi teoksen, kun puolestaan *Nokkosvallankumouksessa* Dharan ja Vayu kohtaavat asian suhteen useita ongelmia. *Nokkosvallankumouksessa* huomio jakautuukin portaalintakaiseen maailmaan sekä maailmojen välisen rajan ylittämiseen, kun *Vanhan kulttuurin kurssissa* painopiste on toissijaisessa maailmassa. Näin ollen *Nokkosvallankumouksessa* ratkotaan siirtymään liittyviä ongelmia ja salaisuuksia, mutta *Vanhan kulttuurin kurssissa* ei.

Isoja Tyhmiä Esineitä esiintyy *Nokkosvallankumouksessa*, mutta ei *Vanhan kulttuurin kurssissa*. *Nokkosvallankumouksessa* portaalikivet ovat menneen sivilisaation luomuksia, kun *Vanhan kulttuurin kurssissa* merkkejä vanhoista sivilisaatioista ei ole.

Nokkosvallankumouksen ensisijaisen maailman luonto on saastunutta. *Vanhan kulttuurin kurssissa* tällaista saastuneisuutta ei kuvata, vaikka osa maailmasta on muuttunut ydinpommien vuoksi elinkelvottomaksi. *Nokkosvallankumouksen* maailmassa ympäristössä on enemmän uhkia ja maailma on turvattomampi, joten kaupungit on rajattu ympäröivästä joutomaasta muureilla. *Vanhan kulttuurin kurssin* kaupungin ympärillä tällaisia muureja ei esiinny, joskin niitä on rikkaiden kauppakaupunginosan sekä luonnonsuojelualueen alueiden ympärillä. *Vanhan kulttuurin kurssin* kaupunki ei näyttäydy ahtaana, kun taas *Nokkosvallankumouksen* Huvipuisto muuttuu koko ajan ahtaammaksi uusien ihmisjoukkojen etsiessä turvaa. Näin ollen sen on pakko rajoittaa omaa kasvuaan. Kurohärmä puolestaan ei ole ahdas vaan rajoittaa kasvua koska kaupunkiin ei haluta uusia ihmisiä. *Vanhan kulttuurin kurssin* Anaressa tällaista rajoittamista ei esiinny.

Teosten kaupungit eroavat toisistaan. *Nokkosvallankumouksen* Huvipuisto ja Kurohärmä ovat toisilleen vastakkaisia, sillä toisessa tehdään yhteistyötä, pidetään ympäristö siistinä ja pyritään kehitykseen, kun Kurohärmässä puolestaan ei tehdä yhteistyötä, kaupunki on sotkuinen ja rähjäinen ja ihmiset huolehtivat vain omista asioistaan. *Vanhan kulttuurin kurssin* Anare ei muistuta kumpaakaan näistä kaupungeista, sillä se on luonteeltaan strukturoidumpi; kaupunki on hyväkuntoinen ja jokaisella ihmisellä on oma paikkansa, mutta kaikki eivät ole tyytyväisiä paikkaansa. *Vanhan kulttuurin kurssissa* kaupungin sisäiset luokkaerot ovatkin suurempia kuin *Nokkosvallankumouksessa*, jossa Huvipuistossa kaikki ovat samanarvoisia ja Kurohärmän keskustassa kaikki ovat tärkeitä henkilöitä. Kaupungit myös sijoittuvat eri päihin vaikuttamisen janalla: *Nokkosvallankumouksessa* fantastisuus on lähtöisin paikan itsensä historiasta, kun taas *Vanhan kulttuurin kurssissa* reaali maailman osa on yhteydessä maagiseen todellisuuteen.

Nokkosvallankumouksen Kurohärmä ja *Vanhan kulttuurin kurssin* Anare näyttäytyvät umpikujamaisina kaupunkeina, kun taas *Nokkosvallankumouksen* Huvipuiston on jo aloittanut jälleenrakennuksen prosessin. *Nokkosvallankumouksessa* tavoitteena on luoda uudenlainen yhteiskuntajärjestys, kun *Vanhan kulttuurin kurssissa* puolestaan pyritään vanhan parantamiseen. *Nokkosvallankumouksen* molemmat kaupungit suhtautuvat epäluuloisesti muukalaisiin. Kurohärmässä tämä asenne on voimakkaampi, sillä sinne ei hyväksytä uusia asukkaita kuten Huvipuistoon. Kuitenkin, erityisesti tulijamäärän kasvettua, on Huvipuistossakin hankala tietää, keihin voi luottaa niin että heidät voi päästää muurien sisäpuolelle. *Vanhan kulttuurin kurssissa* puolestaan muukalaisia kohtaan ei kuvailla minkäänlaista asennetta, mutta eipä muukalaisia juuri esiinnykään. Maalta kaupunkiin muuttaviin ihmisiin on kuitenkin alettu suhtautua suopeasti. Kaupungissa asuvia erilaisia ryhmiä kohtaan asenne kuitenkin on epäluuloinen.

Vanhan kulttuurin kurssissa hallinnolla on alaisuudessaan niin miliisi, turvapolisi kuin kansalliskaartikin. *Nokkosvallankumouksessa* Korotraton alaisista mainitaan vain perinistit, eikä esimerkiksi minkäänlaisten poliisijoukkojen olemassaoloa mainita. *Vanhan kulttuurin kurssin* hallinto esiintyykin vain tapahtumien taustalla, kun alaiset hoitavat käytännön asiat. *Nokkosvallankumouksessa* perinistit käyvä kerran tutkimassa Huvipuiston, mutta Korotrato itse hyökkää useamman kerran, eikä näin ollen turvaudu niin paljoa käytyreihin.

Nokkosvallankumouksen tavallisten ihmisten olot eivät ole vakaat, sillä heidän on jatkuvasti hankalampi saada välttämättömiä tarvikkeita. *Vanhan kulttuurin kurssissa* olot puolestaan ovat vakaat vaikka kansalaisissa pyritäänkin herättämään pelkoa ruoan loppumisesta. Näin ollen vain

Vahan kulttuurin kurssissa havainnoidaan vakauden olevan vain pysähtyneisyyden naamio, kun käy ilmi, että kaupungin kehittämiseen ei pyritä vaan hallinto pyrkii pitämään kaupunkilaiset ruodussa pelolla. *Vanhan kulttuurin kurssin* kaupunki näyttäytyy kaoottisempana, sillä kaikilla alueilla liikkuminen ei ole turvallista eikä kaikille alueilla ole pääsyä, joten koko kaupunkia ei voi tuntea. *Nokkosvallankumouksen* Huvipuisto puolestaan on kompaktinkokoinen, ja Kurohärmä on avoin kuljettavaksi suljettua keskusta-aluetta lukuun ottamatta.

Vanhan kulttuurin kurssissa esiintyy kuolemakokemuksia, joissa Ande on vähällä menehtyä, mutta Lodvik hakee hänet takaisin Jábmiidáibmusta. *Nokkosvallankumouksessa* tällaisia kuolemakokemuksia ei ole, joskin samankaltainen tilanne on Dharanin otettua liikaa kivipölyä. Hän jää toissijaiseen maailmaan ja palaa vasta, kun Vayu tulee hänet hakemaan. *Vanhan kulttuurin kurssin* toissijaisella maailmalla onkin runsaasti erityyppisiä funktioita, koska matkat suuntautuvat paikkoihin, joissa toteuttaa tarvittavia asioita, esimerkiksi etsiä tietoa tai pelastaa henkiä.

5.2 Tieteiskirjallisuuden ja fantasiakirjallisuuden konventioiden vertailu *Vanhan kulttuurin kurssissa* ja *Nokkosvallankumouksessa*

Tieteiskirjallisuudessa ja fantasiakirjallisuudessa on monia samankaltaisia piirteitä. Samankaltaiset teemat ja elementit esiintyvät molemmissa, mutta niillä on luonnollisesti omat esitystapansa ja tyyliinsä. Tässä alaluvussa pyrin vertaamaan toisiinsa näitä samankaltaisuuksia, ja pohtimaan, kumpaan lajityyppiin kohdeteokseni enemmän kallistuvat. Vaikka käsittelenkin tekstissäni paljolti fantasiakirjallisuuden alalajeja, erityisesti tavoitteellista seikkailufantasiaa, viittaan näihin selkeyden vuoksi fantasiakirjallisuutena.

5.2.1 Maailmat, esteet ja portaalit

Niin fantasiakirjallisuuden kuin tieteiskirjallisuudenkin traditioille on tyypillistä rajojen ylittämisen tematiikka. *Nokkosvallankumouksen* motto ”tässä on ovi ja siitä voi mennä” viittaa näihin traditioihin, ja täten kommentoi läpi teoksen kulkevaa vaihtelua ensisijaisen ja toissijaisen maailman välillä. Ovi näyttäytyy eräänlaisena portaalina tai muuten kohtana, josta ylittää maailmojen raja, ja sen esiintyminen motossa vie lukijan huomion protagonistien matkojen tärkeyteen.

Fantasiakirjallisuudessa toissijaiset maailmat voivat olla luonteeltaan avoimia, suljettuja tai implikoituja; näistä ainoastaan avoimet ovat suorassa tekstinsisäisessä kontaktissa ensisijaisen

maailman kanssa, sillä implikoidut vain osin tunkeutuvat siihen ja suljettuja tulkitaan suhteessa kirjoitusmaailmaan. Myös tieteiskirjallisuudessa esteen takainen maailma on keskeinen tekijä, mutta teos voi painottua joko esteen itsensä tutkimiseen ja läpäisypyrkimyksiin, tai esteen takaiseen maailmaan. Näin ollen fantasiakirjallisuudessa keskitytään lähinnä toissijaisen maailman ja ensisijaisen maailman väliseen suhteeseen, siinä missä tieteiskirjallisuudessa painopiste ei välttämättä ole toissijaisessa maailmassa vaan esteessä sen ja ensisijaisen maailman välissä. Fantasiakirjallisuudessa ensisijaisen ja toissijaisen maailman välinen raja voi olla myös tieteellisen ja taikuudellisen maailman välinen raja.

Vanhan kulttuurin kurssin toissijainen maailma on selvästi fantasiakirjallisuuden avoin toissijainen maailma, sillä se on olemassa yhdessä ensisijaisen maailman kanssa, eikä näiden välistä estettä problematisoida. Myös eräänlaisena toissijaisena maailmana näyttäytyvä luonnonsuojelualue on tällainen. Lisäksi teoksessa ovat rinnatusten ensisijaisen maailman teknologinen maailma ja toissijaisen maailman taikuudellinen maailma. Teos ei paneudu ensisijaisen ja toissijaisen maailman väliseen esteeseen tieteiskirjallisuudelle tyypillisellä tavalla, vaan portaalin takaisen maailman tutkiminen on tärkeintä. Portaalin takaisen maailman merkitys on keskeistä niin tieteiskirjallisuudelle kuin fantasiakirjallisuudellekin.

Nokkosvallankumouksen toissijainen maailma puolestaan nähdäkseni yhdistelee fantasiakirjallisuuden toissijaista maailmaa ja tieteiskirjallisuuden tapaa paneutua esteeseen. Vaikka matkaaminen toissijaiseen maailmaan on useissa tapauksissa yksinkertaista, myös esteen erilaisten mekaniikkojen tunnistaminen on vitaalia matkojen onnistumisen kannalta.

Niin tieteiskirjallisuudessa kuin fantasiakirjallisuudessakin maailmojen välisen siirtymän kohtia, eli aukkoja esteessä, nimitetään portaaleiksi. Tieteiskirjallisuudessa ensisijainen maailma on tyypillisesti teknologinen yhteiskunta, joka ei voi jatkaa laajenemistaan ilman, että este on rikottu, ja toissijainen maailma puolestaan tuntematon tai jonkinlainen kaaos, joka sisältää ihmiskunnan tarvitseman tiedon. Näin ollen tieteiskirjallisuudessa painopiste on tämän portaalin löytämisessä, jotta toissijaiseen maailmaan pääsy olisi mahdollista, ja tiedon etsimisessä toissijaisesta maailmasta. Fantasiakirjallisuudessa puolestaan portaalit itsessään ovat paljon suuremman mielenkiinnon kohteina, ja tutkiskelun alla on, millaisia portaalityyppejä kohdeteoksessa esiintyy. Lisäksi toissijaiseen maailmaan tai ensisijaisen ja toissijaisen maailman suhteeseen liittyy maaginen elementti. Fantasiakirjallisuudelle on suorastaan tyypillistä, että henkilöt eivät ole aluksi tietoisia ensisijaisen ja toissijaisen maailman rajasta, kun puolestaan tieteiskirjallisuudessa este vaikuttaa

olevan jo alussa mielenkiinnon kohde. Lisäksi fantasiakirjallisuudessa hahmot saattavat suhtautua maailmojen välisen rajan ylittämiseen suorastaan nihkeästi, ja tieteiskirjallisuudessa puolestaan toissijaiset maailmat herättävät välitöntä kiinnostusta.

Nokkosvallankumouksessa ensisijainen maailma on tieteiskirjallisuudelle tyypillisesti teknologinen yhteiskunta, mutta toissijaisesta maailmasta saatavaa tietoa ei tarvita sen laajentamiseksi, vaan muokkaamiseksi toiseen suuntaan. Toissijaisessa maailmassa ei myöskään sijaitse kaaos, vaan toinen, eri tavalla teknologinen yhteiskunta. Vaikka estettä tutkitaan tieteiskirjallisuudelle tyypillisellä tavalla, jotta portaalit toissijaiseen maailmaan löytyisivät, tutkaillaan näitä portaaleja myös fantasiakirjallisuudelle tyypillisellä tavalla. Esimerkiksi kivipatsaisiin kohdistuu suurta huomiota myös silloin, kun niiden toimintamekaniikat ovat jo selvillä. Samoin erilaisten portaalityyppien ominaisuuksia selvitetään teoksessa runsaasti. Fantasiakirjallisuudelle tyypillinen piirre on myös se, että portaalit voivat käyttää ainoastaan niin kutsutut valitut, eli kiviveriset henkilöt, eikä se näin ollen ole avoin kaikille, jotka löytävät sen. Väylä ei myöskään ole aina avoinna, mikä on tyypillistä ennemmin fantasiakirjallisuudelle kuin tieteiskirjallisuudelle. *Nokkosvallankumous* siis yhdistää fantasiakirjallisuuden portaaleihin tieteiskirjallisuudelle tyypillistä tarvetta saada toissijaisesta maailmasta tietoa. Lisäksi siinä toissijaisen maailman olemassaolo ei ole hahmojen tiedossa teoksen alussa. Sen sijaan fantasiakirjallisuudelle tyypillistä vastahakoisuutta ei esiinny, vaan ennemmin tieteiskirjallisuudelle tyypillistä kiinnostusta uuteen maailmaan.

Myös *Vanhan kulttuurin kurssissa* on tieteiskirjallisuudelle tyypillinen, teknologinen ensisijainen maailma. Myöskään tässä tapauksessa ei ole kyse maailman laajenemisesta vaan sen kehittämisestä. Toissijainen maailma kuitenkin näyttäytyy tuntemattomana ja jossain määrin kaoottisena, ja sieltä tarvittavan informaation saaminen on vitaalia maailman kehittämisen kannalta. Toissijainen maailma, on luonteeltaan epäkonkreettinen, koska sillä ei ole pysyvää maantiedettä jossa suunnistaa, ja näin ollen se ei vastaa niin tieteiskirjallisuuden kuin fantasiakirjallisuudenkaan konventioihin. Sen yksi funktio, kuoleman kuvana toimiminen, kuitenkin yhdistää sen fantasiakirjallisuuden traditioon. Portaaliin itseensä ei kohdistu järin suurta mielenkiintoa, vaan se näyttäytyy pikemminkin tunnistettuna reittinä toissijaiseen maailmaan, tieteiskirjallisuudelle tyypilliseen tapaan. Toissijaiseen maailmaan siirtyminen on kuitenkin fantasiakirjallisuudelle tyypilliseen tapaan mahdollista vain valituille henkilöille. Teos kuvaa fantasiakirjallisuudelle tyypillisesti sekä tietämättömyyttä toissijaisen maailman olemassaolosta että vastahakoisuutta sinne siirtymiseen.

Tieteiskirjallisuudessa keskeistä ovat ihmeentuntua herättävät asiat. Tyypillisesti ne herättävät sen niillä tavoilla, joilla eroavat reaalityodellisuudesta, eli novumeilla. Nämä asiat ovat luonnoltaan sellaisia, jotka olisivat mahdollisia, tai eivät ainakaan mahdottomia nykyisen tietämyksen valossa. Fantasiakirjallisuus puolestaan eroaa reaalitymaailmasta tavoilla, joiden ei tarvitse olla mahdollisia.

Vanhan kulttuurin kurssin maailma on selvästi yhteydessä reaalitymaailmaan, ja siinä ihmeentuntua herättävät novumit ovat teknologinen kehitys sekä ydintuho, jotka molemmat ovat mahdollisia nykyisen tietämyksen valossa. Näin ollen teoksen maailma on tieteiskirjallisuudelle tyypillinen, eikä sisällä mahdottomia asioita.

Myös *Nokkosvallankumouksen* on maailma ja sen novum ovat mahdollisia, sillä on realistista ajatella, että samassa maailmassa voi evoluution tuloksena syntyä kaksi samankaltaista lajia. Myös teoksen kuvaileva teknologia perustuu tieteelliselle kehitykselle. Teoksessa myös viitataan useiden rinnakkaisten maailmojen olemassaoloon, joka on tieteiskirjallisuudelle tyypillistä. Maailmojen välinen siirtymä tapahtuu fantasiakirjallisuudelle tyypillisellä tavalla, sillä sen luonne on epäselvä.

Fantasiakirjallisuudelle on tyypillistä, että teoksen alussa vallitsee tunne tasapainoisuudesta, mutta tämä tasapaino paljastuu pian vain pientä aluetta koskevaksi. Tämä johtaa maailman palauttamiseen, ei sen uudistamiseen. Tieteiskirjallisuuden kaupungille tyypillinen ominaisuus puolestaan on vakaus, jonka huomataan olevan vain naamio pysähtyneisyydelle, jonka jälkeen tasapainoa järkytetään suuremman hyvän aikaansaamiseksi.

Nokkosvallankumouksessa maailma ei näyttäydy fantasiakirjallisuudelle tyypillisen tasapainoisena, sillä esimerkiksi saasteet ja ruokapula vaikeuttavat kaikkien elämää, vaikkakin tähän suhteutettuna vakaus voi olla sitä, että ei ole akuuttia kriisiä. Teoksessa ei myöskään pyritä maailman palauttamiseen vaan sen uudistamiseen, sillä protagonistit ottavat tulevan kehityksen malliksi toissijaisen maailman ympäristöystävällisen teknologian. Tieteiskirjallisuuden kaupungin vakaudeksi naamioitu pysähtyneisyys toteutuu Kurohärmässä, samoin teoksen maailma on alussa pysähtynyt tilanteeseen, jossa pienet jengit pyrkivät selviytymään. Tämän pysähtyneisyyden kuitenkin laukaisevat Nokkosten toimet, ja kurjuuden tasapainoa pyritään järkyttämään paremman lopputuloksen aikaansaamiseksi. Näin ollen *Nokkosvallankumous* muistuttaa näiltä osin enemmän tieteiskirjallisuutta kuin fantasiakirjallisuutta.

Vanhan kulttuurin kurssin alussa vallitsee fantasiakirjallisuudelle tyypillinen tasapainotila, mutta se paljastuu ennemmin valheelliseksi kuin vain pientä aluetta koskevaksi. Näin ollen teoksen maailma onkin lähempänä tieteiskirjallisuuden vakaaksi naamioitua, pysähtynyttä kaupunkia. Teoksen mittaan sen vakaus alkaa rakoilla yhä enemmän mellakoiden ja mielenosoitusten myötä. Pysähtyneisyyteen viittaa esimerkiksi kaupungin alati samana pysynyt hallinto. Vaikka pyrkimys onkin kohti suurempaa hyvää, teoksessa ei kuitenkaan järkytetä kaupungin konkreettista tasapainoa, kuten tieteiskirjallisuudelle on tyypillistä, sillä ydinpommin purkamisesta saavat tietää vain hallinnon jäsenet. Sen sijaan pommin purkamisen seuraukset muistuttavat enemmän fantasiakirjallisuudelle tyypillistä maailman palauttamista, sillä pyritään pääsemään tilanteeseen, jossa hallinnolla ei ole käytössään pahoja pelotteita. Teos siis yhdistelee niin tieteiskirjallisuudelle kuin fantasiakirjallisuudellekin tyypillisiä vakauden piirteitä.

5.2.2 Rakenne, hahmot ja ympäristö

Fantasiakirjallisuudelle tyypillinen rakenne kiertyy matkan ympärille. Tyypillisesti hahmot ovat konkreettisella matkalla, jonka lisäksi he matkaavat myös henkisesti, eli kasvavat. Tällä matkalla on vain rajattu joukko, jotta ulkopuoliset mielipiteet eivät vaikuttaisi hahmojen käsityksiin. Täyden tieteiskirjallisen teoksen rakenne puolestaan muodostuu ristiriidasta, repeämästä, ratkaisusta ja seurauksista. Nuorten tieteiskirjallisuudessa on tyypillistä korvata teoksen maailmaa kohtaavien seurausten käsittely hahmojen kasvun kuvaukselle. Kuten mainittua, kasvu on tärkeä elementti myös fantasiakirjallisuudessa.

Nokkosvallankumouksen juoni ei muodostu fantasiakirjallisuudelle yhtäjaksoisen fyysisen matkan ympärille, vaan sisältää useita matkoja, joista osa on ensisijaisen maailman sisäisiä ja osa suuntautuu toissijaiseen maailmaan. Matkat ovat kuitenkin tärkeitä, ja vaikuttavat myös hahmojen henkiseen kasvuun. *Nokkosvallankumouksen* juoni ei myöskään noudata täyden tieteiskirjallisen teoksen rakenneta sikäli, että siitä puuttuu maailmaan vaikuttavat seuraukset. Ne on kuitenkin korvattu päähenkilöiden kasvunkuvauksella, ja teoksesta on löydettävissä niin ristiriita, repeämä kuin ratkaisukin. Täten teos noudattaa liki kokonaan täyden tieteiskirjallisen teoksen rakennetta.

Myös *Vanhan kulttuurin kurssi* koostuu useista toistuvista matkoista, joista osa suuntautuu eri osiin ensisijaista maailmaa, ja osa toissijaiseen maailmaan. Konkreettinen matkanteko on keskeinen osa teoksen juonta, erityisesti loppuvaiheessa, kun vanhan kulttuurin kurssin osallistujat ovat luonnonsuojelualueella suorittamassa tehtäväänsä, vailla kontaktia ulkomaailmaan. Teoksen juonesta

löytyvät täyden tieteiskirjallisen romaanin rakenteelle tyypilliset ristiriita, repeämä ja ratkaisu, mutta maailmaan vaikuttavia seurauksia ei kuvailla. Myös tässä teoksessa kuvataan kuitenkin yhteiskunnallisten seurausten sijaan seurauksina päähenkilön kasvua. Näin ollen myös *Vanhan kulttuurin kurssi* täyttää täyden tieteiskirjallisen teoksen rakenteen liki kokonaan.

Fantasiakirjallisuuden matkoihin liittyy myös niille tyypillinen eristäytymisen elementti, jossa hahmot ovat matkalla ollessaan erossa muista ihmisistä, eivätkä nämä näin ollen voi asettaa kyseenalaiseksi heidän tekemiään ratkaisuja tai saamaansa informaatiota. Tieteiskirjallisuudessa puolestaan hahmot näyttävät etäännyneinä ja eristyksissä olevina sekä yksinäisinä neroina.

Nokkosvallankumouksessa protagonistit fantasiakirjallisuudelle tyypillisellä tavalla eristäytyvät säännöllisesti muusta yhteisöstä tekemillään matkoilla, ja tällöin heidän ratkaisunsa ovat vain heidän tulkittavinaan. Toisaalta Nokkoset pyrkivät muutenkin olemaan kyseenalaistamatta Dharanin näkemyksiä ja toimia, ja tämä saa hänet näyttämään eräänlaiselta tieteiskirjallisuudelle tyypilliseltä nerolta: hän tekee omia asioitaan itsenäisesti, ja muut luottavat siihen, että hän hoitaa asiat hyvin. Molemmat teoksen hahmot ovatkin tieteiskirjallisuudelle tyypillisen eristäytyneitä, sillä heillä on taipumus vetäytyä yhteisönsä ja läheisten ihmistensä seurasta ja olla yksin. Molemmat voidaan kuitenkin nähdä eräänlaisina neroina, Dharan kiviverisyystaitonsa vuoksi ja Vayu rakkauden ja ymmärtämyksen, jota osaa tarjota muille. Näistä Dharanin taito johtaa eristymiseen, kun puolestaan Vayun taito vaatii kontaktia muihin ihmisiin. Näin ollen vaikka teoksessa esiintyykin tieteiskirjallisuudelle tyypillinen eristyneisyys, sitä pyritään purkamaan ja rakentamaan teoksen mittaen, eikä se ole luonteeltaan pysyvää. Teos kuitenkin yhdistelee tieteiskirjallisuuden valitun eristäytymisen teemaa fantasiakirjallisuuden matkan luomaan etäisyyteen muista ihmisistä.

Vanhan kulttuurin kurssissa suoritetaan myös useita fantasiakirjallisuudelle tyypillisiä matkoja, joiden aikana ei ole pääsyä ulkopuolisiin tietolähteisiin eikä muita ihmisiä arvioimassa heidän tekojaan. Tämä näkyy esimerkiksi viimeisellä matkalla luonnonsuojelualueelle, kun on selvää, että joku joukosta on petturi, mutta niissä olosuhteissa tämän henkilöllisyyttä on mahdotonta saada selville. Matkoilla Kristin, joka on paitsi osa joukkoa, myös petturi, kylvää Anden mieleen epäilyksiä muita ryhmäläisiä kohtaan, ja ollessaan eristyksissä muista ystävistään Anden on hankala tulkita saamaansa informaatiota, ja hän on toisinaan valmis uskomaan Kristiniä. Tieteiskirjallisuudelle tyypillinen yksinäisen neron tematiikka näyttää teoksessa Lodvikin kautta. Hän on pätevä noaidi, ja on eristäytynyt ympäröivästä yhteiskunnasta koska sivistynyt maailma ei ollut hänelle mieleen. Myös Ande muuttuu teoksen edetessä yhä eristyneemmäksi, samalla kun hänen omat noaiditaitonsa

kasvavat. Näin ollen teos noudattelee niin tieteiskirjallisuudelle kuin fantasiakirjallisuudellekin tyypillisiä eristymisen piirteitä.

Tieteiskirjallisuudelle tunnusomainen piirre on kohdella maisemaa samalla tavoin kuin hahmoa, jolloin se näyttäytyy itsessään elinvoimaisena. Myös fantasiakirjallisuudessa maisema on yhtä merkittävässä roolissa kuin hahmot, ja voi osallistua teoksen tapahtumiin esimerkiksi vaikuttamalla niihin tai indikoimalla pahuutta.

Nokkosvallankumouksessa maisema on tärkeä osa teosta ja sen merkitys hahmoille on suuri. Fantasiakirjallisuudelle tyypillisellä tavalla maisema näyttäytyy toisinaan itsenäisenä toimijana, ja toimii symbolina ihmisten kehnolle käytökselle ja sen seurauksille. Koska myös tieteiskirjallisuudelle on tyypillistä kohdella maisemaa samanarvoisena kuin hahmoja, on epäselvää, kumman lajityypin kuvaukseen *Nokkosvallankumous* paremmin sopii.

Vanhan kulttuurin kurssissa maisema puolestaan näyttäytyy elinvoimaisena tieteiskirjallisuuden tavalla. Se ei kuitenkaan itse näyttäydy toimija tai indikoi mitään, kuten fantasiakirjallisuudessa on tyypillistä. Vanhan kulttuurin kurssin suhde maisemaan on siis tieteiskirjallisuudelle tyypillinen.

Tieteiskirjallisuudessa kaupunki on ahdas, ja rajoittaa sitä asuttavan yhteiskunnan kasvua. Kaupunki on myös usein ympäröity muurilla. Fantasiakirjallisuudessa kaupunkia usein ympäröi muuri, jolla kaupunki eristetään sitä ympäröivästä luonnosta.

Nokkosvallankumouksessa kaupunkien muurien päätarkoitus ei ole niinkään tieteiskirjallisuudelle tyypillisellä tavalla rajata yhteisöjen kasvua, vaan pitää epätoivotut henkilöt ulkopuolella. Huvipuistossa ollaan valmiita kasvattamaan yhteisöä, mutta lopulta kaupunki täyttyy niin, että kasvua täytyy rajoittaa. Huvipuisto ei kuitenkaan pyri eristämään itseään luonnosta fantasiakirjallisuudelle tyypillisellä tavalla. Näin ollen kaupunkia ympäröivät muurit sopivat paremmin tieteiskirjallisuuden kuin fantasiakirjallisuuden lajityypin piiriin.

Vanhan kulttuurin kurssin kaupunkia ei ole rajattu muurein. Luontoa ei ole pyritty rajaamaan kaupungin ulkopuolelle fantasiakirjallisuudelle tyypillisellä tavalla, vaan kaupungin reunoilla on luontoa. Teoksen kaupunki ei myöskään pyri rajoittamaan kasvuaan tieteiskirjallisuudelle tyypillisellä tavalla, ja näin ollen niin tieteiskirjallisuuden kuin fantasiakirjallisuudenkaan muureihin liittyvä tematiikka ei sovi teokseen.

6 Lopuksi

Olen tässä tutkielmassa tulkinnut kohdeteoksiani *Nokkosvallankumousta* ja *Vanhan kulttuurin kurssia* ja suhteuttanut niitä niin tieteiskirjallisuuden kuin fantasiakirjallisuudenkin konventioihin. Tutkimuskysymyksenäni on, millä eri tavoilla teokset hyödyntävät näiden lajityyppien konventioita, ja miten ne yhdistelevät niitä. Premissinäni oli, että teokset ovat pintatasoltaan tieteiskirjallisia, mutta rakenteeltaan fantasiakirjallisuudelle tyypillisiä.

Tutkielmani rakentuu kolmesta analyysiluvusta, joissa tuon esiin tieteiskirjallisuudelle ja fantasiakirjallisuudelle tyypillisiä konventioita, sekä vertailuluvusta, jossa aiempien lukujen pohjalta vertaan toisiinsa kohdeteoksiani sekä tieteiskirjallisuuden ja fantasiakirjallisuuden konventioiden hyödyntämistä ja yhdistelyä niissä.

Ensimmäisessä käsittelyluvussa käsittelin fantasiakirjallisuutta, ja pureuduin kohdeteosteni maailmoihin ja niiden kuvauksiin, sekä siihen miten kohdeteokseni hyödyntävät tavoitteelliseen seikkailufantasian konventioita. Tässä luvussa havaitsin, että molempien kohdeteosteni toissijaiset maailmat ovat avoimia toissijaisia maailmoja. Maailmojen välillä siirrytään portaalien avulla. *Nokkosvallankumouksen* toissijainen maailma näyttäytyy vaihtoehtoisina ensisijaiselle maailmalle, eikä kumpikaan maailma itsessään sisällä maagisia elementtejä. *Vanhan kulttuurin kurssin* toissijainen maailma puolestaan näyttäytyy maanalaisena, ja sillä on yhteys myös kuolemaan.

Toisessa käsittelyluvussa puolestaan paneuduin tieteiskirjallisuuden konventioihin. Havaitsin molempien teosten luovan kognitiivista vieraannuttamista paitsi novumina toimivalla, ydinkatastrofin koskettamalla maailmalla, myös kielellä, jossa sanoja käytettiin uusissa yhteyksissä. Lisäksi Nokkosvallankumouksen novumina toimivat kivijumalat, jotka ovat evoluution toinen lenkki ihmisten lisäksi. Tarkastelin myös kohdeteoksiani suhteessa täyden tieteiskirjallisuuden romaanin rakenteeseen, ja havaitsin niiden suurelta osin sopivan siihen. Teosten hahmot puolestaan näyttäytyvät eristyneinä, ja teoksissa esiintyy useita tieteiskirjallisuuden ikoneita. Lisäksi tarkastelin kohdeteoksiani dystopioina, ja molemmat osoittautuivat halutun muutoksen dystopioiksi.

Kolmannessa käsittelyluvussa käsittelin luonnon ja kaupungin ilmenemistä kohdeteoksissani niin tieteiskirjallisuuden kuin fantasiakirjallisuudenkin näkökulmasta. Yhdistin kohdeteokseni urbaanin fantasian perinteeseen, sillä molemmat teokset hyödynsivät monin paikoin sen konventioita.

Havaitsin, että *Nokkosvallankumouksen* kaupungit rajautuvat ympäröivästä luonnosta, mutta *Vanhan kulttuurin kurssin* kaupunki on yhteydessä luontoon. Lisäksi totesin molemmissa teoksissa olevan piirteitä, jotka herättävät innostusta luontoa kohtaan lukijassa. *Nokkosvallankumouksessa* ihmetys herää myös protagonisteissa, mutta *Vanhan kulttuurin kurssissa* ei.

Neljännessä käsittelyluvussa vertailin toisiinsa ensin kohdeteoksiani, ja havaitsin, että niillä on yllättävän paljon yhteistä, esimerkiksi toissijaisten maailmojen, toimijahahmojen nuoruuden ja maailmojen hallintojen suhteen. Ne erosivat toisistaan esimerkiksi vallankumouksellisen toiminnan laadun, suhtautumisen toissijaiseen maailmaan, sekä intiimien suhteiden suhteen. Tämän jälkeen vertailin toisiinsa tieteiskirjallisuuden ja fantasiakirjallisuuden konventioita ja niiden ilmenemistä kohdeteoksissani. Havaitsin, että monet piirteet olivat samankaltaisia tieteiskirjallisuudessa ja fantasiakirjallisuudessa, ja kohdeteokseni sisältävät molemmille tyypillisiä piirteitä.

Tässä tutkielmassa olen osoittanut, että kohdeteokseni hyödyntävät tieteiskirjallisuudelle ja fantasiakirjallisuudelle tyypillisiä piirteitä yhdistelemällä niitä sujuvasti toisiinsa, ja saman aihion sisältä onkin löydettävissä molempiin lajityyppeihin sopivia piirteitä.

Kuten alussa esitin, tieteiskirjallisuus on vahvasti läsnä teosten kuvaamissa maailmoissa, sillä ne ovat luonteeltaan teknologisia. Tieteiskirjallisuudelle on kuitenkin myös tyypillistä pyrkiä luomaan mullistavia teknologisia sovellutuksia. Tällaista ei *Vanhan kulttuurin kurssissa* esiinny, vaan teknologisessa maailmassa painotetaan suhdetta toissijaiseen maailmaan. *Nokkosvallankumous* puolestaan sisältää haaveilua teknologisista innovaatioista, esimerkiksi aurinkokennosatelliiteista.

Tarkastelussani huomasin, että teosten rakenne on hypoteesiani monisyisempi. Teokset noudattavat paljolti, premissini mukaisesti, tavoitteelliselle seikkailufantasialle tyypillistä matkarakennetta, sillä molemmissa kohdeteoksissani protagonistit suorittavat useita matkoja, jotka paitsi vaikuttavat maailman tulevaisuuteen, myös saavat heidät kasvamaan aikuisiksi. Tutkimuksessani kuitenkin selvisi, että tämän lisäksi teokset noudattavat liki kokonaan täyden tieteiskirjallisen romaanin rakennetta. Tämä rakenne koostuu ristiriidasta, repeämästä, ratkaisusta ja seurauksista. Kolme ensimmäistä ominaisuutta ovat läsnä molemmissa kohdeteoksissani. Neljännen, seuraamuksien, kuitenkin pitäisi täydessä tieteisromaanissa käsitellä teoksen ratkaisusta teoksen maailmalle aiheutuvia seurauksia. Kummassakaan kohdeteoksistani tätä osiota ei esiinny, mutta on huomioitava, että nuorten tieteisromaneissa se saatetaan usein korvata kasvun kuvauksella. Kuten jo mainitsin,

sitä molemmissa kohdeteoksissani esiintyy. Näin ollen tulkitseen, että kohdeteokseni yhdistelevät kummankin lajityypin rakenteita.

Myös useiden maailmojen rakenne on tyypillinen niin fantasiakirjallisuudessa kuin tieteiskirjallisuudessaakin, samoin portaalit, jotka yhdistävät näitä maailmoja toisiinsa. *Vanhan kulttuurin kurssin* toissijainen maailma kuitenkin näyttäytyy maagisena, koska sillä ei kuvata olevan esimerkiksi yhtenäistä maantiedettä, eikä maailmojen välistä porttia tarvitse konkreettisesti etsiä. *Nokkosvallankumouksessa* maagisuus puolestaan syntyy ensisijaisen ja toissijaisen maailman välisestä suhteesta, sillä kumpikaan ei ole itsessään maaginen. Vaikka teoksen mittaan löydetään erilaisia tapoja suorittaa siirtymä, ne eivät näyttäydy luonteeltaan tieteellisinä. Täten molempien kohdeteokseni useamman maailman rakenne näyttäytyy enemmän fantasiakirjallisuudelle tyypillisinä.

Tässä tutkielmassa tehtyä tutkimusta voisi jatkaa esimerkiksi tutkimalla tarkemmin tieteiskirjallisuudelle ja fantasiakirjallisuudelle tyypillisiä konventioita, ja pohtimalla, johtaisiko tämä tarkastelu siihen, että tämän tutkimuksen valossa molempien lajityyppien piirteitä yhdistelevät kohdat soveltuisivat paremmin tulkittaviksi vain toisen lajityypin valossa. Lisäksi tutkimusta voisi laajentaa tieteiskirjallisuuden ja fantasiakirjallisuuden muihin piirteisiin, sekä muihin lajityyppeihin, joiden repertuaaria on teoksessa nähtävissä. Esimerkki tällaisesta on romanssi, jonka tutkiminen *Nokkosvallankumouksessa* olisi todennäköisesti hedelmällistä. *Vanhan kulttuurin kurssia* puolestaan voisi tutkia yhdessä Jukka Parkkisen toisen, samaan maailmaan sijoittuvan teoksen, *Sinun tähtesi*, *All-Star* (1994), kanssa, ja tutkia teosten kuvaamaan maailmaa molempien teosten pohjalta.

Mielestäni aiheen tutkiminen on tärkeää, sillä tieteiskirjallisuuden ja fantasiakirjallisuuden lajityyppien piirteitä vertailevaa tutkimusta ei ole juurikaan tehty. Vaikka lajit ovat arjessa toisilleen läheisiä, niillä on myös huomattavia eroja, merkittävänä esimerkiksi se, että fantasiakirjallisuus vaatii mahdottoman hyväksymistä, mutta tieteiskirjallisuus ei. Vertaileva tutkimus saattaa avata hybriditeoksia uudennlaisille tulkinnoille. Aiheesta tehtävä tutkimus on tärkeää myös, jotta ymmärrys eri lajityyppien konventioista kasvaisi. Se, että teokset voivat yhdistellä eri lajityyppejä toisiinsa useilla eri tavoilla on kiinnostavaa, ja avaa uusia tulkintalinjoja teoksiin itseensä. Lisäksi se kehittää ymmärrystä sen suhteen, että sen lisäksi, että teoksen ei tarvitse toteuttaa kaikkia lajityypilleen tyypillisiä piirteitä, sen ei myöskään tarvitse sisältyä vain yhteen lajityyppiin.

Lähdeluettelo

Kohdeteokset:

Parkkinen, Jukka 1996: *Vanhan kulttuurin kurssi*. Helsinki: WSOY. (=VKK)

Enoranta, Siiri 2013: *Nokkosvallankumous*. Helsinki. WSOY. (=N)

Tieteelliset lähteet:

Clute, John 1997a: "City". Teoksessa *Encyclopedia of Fantasy*. Kirjoittanut John Clute. London: Orbit. <http://sf-encyclopedia.uk/fe.php?nm=city> (18.4.2016).

Clute, John, and David Langford 1997b: "Urban Fantasy." Teoksessa *The Encyclopedia of Fantasy*. Muokannut John Clute and John Grant. London: Orbit. http://sf-encyclopedia.uk/fe.php?nm=urban_fantasy (18.4.2016).

Ekman, Stefan 2013: *Here be Dragons*. Middletown CT: Wesleyan University Press.

Duncan, Andy 2003: "Alternate History". Teoksessa *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Sivut 209—218. Toimittaneet James Edward ja Farah Mendlesohn. Cambridge: Cambridge University Press.

Fowler, Alastair 1985: *Kinds of Literature. An introduction to the theory of genres and modes*. Oxford: Clarendon Press.

Gunn, James 2000: *The Science of Science-Fiction Writing*. Lanham: Scarecrow Press, Inc.

Hume, Kathryn 1984: *Fantasy and Mimesis. Responses to Reality in Western Literature*. Lontoo: Mehtuen & Co. Ltd.

Irvine, Alexander C. 2012: "Urban Fantasy". Teoksessa *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Sivut 200—213. Toimittaneet James Edward ja Farah Mendlesohn. Cambridge: Cambridge University Press.

James, 2003: "Utopias and Anti-utopias". Teoksessa *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Sivut 219—229. Toimittaneet James Edward ja Farah Mendlesohn. Cambridge: Cambridge University Press.

Jones, Gwyneth 2003: "The Icons of Science Fiction". Teoksessa *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Sivut 163—173. Toimittaneet James Edward ja Farah Mendlesohn. Cambridge: Cambridge University Press.

Malmgren, Carl D. 1991: *Worlds Apart. Narratology of Science Fiction*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.

- Mendlesohn, Farah 2003: "Introduction. Reading Science Fiction". Teoksessa *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Sivut 1—12. Toimittaneet James Edward ja Farah Mendlesohn. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mendlesohn, Farah 2008: *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Mendlesohn, Farah 2009: *The Inter-Galactic Playground. A Critical Study of Children's and Teens' Science Fiction*. Jefferson: McFarland & Company, Inc.
- Nikolajeva, Maria 1988: *The Magic Code: The Use of Magical Patterns in Fantasy for Children*. Tukholma: Almqvist & Wiksell International.
- Senior, W. A. 2012: "Quest Fantasies". Teoksessa *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Sivut 190—199. Toimittaneet James Edward ja Farah Mendlesohn. Cambridge: Cambridge University Press.
- Soikkeli, Markku 2015: *Tieteiskirjallisuuden käsikirja*. Helsinki: Avain.
- Suin, Darko 1979/1980: *Metamorphoses of Science Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre*. 2 p. Westford: The Murray Printing Company.
- Sisättö, Vesa 1996: "Mitä kartanpiirtäjät unohtivat. Fantasian paikka kirjallisuuden maailmassa". Teoksessa *Sivupolkuja. Tutkimusretkiä kirjallisuuden rajaseuduille*. Sivut 185—198. Toimittaneet Tero Norkola ja Eila Rikkinen. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Todorov, Tzvetan 1970/1980: *The Fantastic. A Structural Approach to a Literature Genre*. Englanniksi kääntänyt Richard Howard. 2 p. Ithaca: Cornell University Press.
- Williams, Raymond 1979: "Utopia and Science Fiction." Teoksessa *Science Fiction. A Critical Guide*. Sivut 52—66. Toimittanut Patrick Parrinder. Bungay: Richard Clay (The Caurer Press) Ltd.
- Wolfe, Gary K. 1979: *The Known and the Unknow*. Kent: Kent State University Press.